

CTHULHU FHTAGN



ROLE PLAYING GAME (RPG) NO UNIVERSO DE H. P. LOVECRAFT

Howard Philips Lovecraft

Nascido em Providence em 1890, falecido em 1937.

Escritor de fantasia, autor de dezenas de contos editados na revista *Weird Tales*.

H. P. Lovecraft foi um precursor do gênero ficção científica fantástica, e ficou conhecido sobretudo pelas histórias do Ciclo de Cthulhu e dos Grandes Anciãos.

Obras de H. P. Lovecraft

Dagon

As montanhas da loucura

O chamado de Cthulhu

A cor que caiu do céu

A abominação de Dunwich

O pesadelo de Innsmouth

Os ratos nos muros

Eu sou de outro lugar

O caso de Charles Dexter Ward

Aquele que sussurra nas trevas

O medo que espreita

Além da parede do sono

A cidade sem nome

A casa maldita

O cão de guarda

O modelo de Pickman

A música de Erich Zann

A casa da feiticeira

Nyarlathept

No abismo do tempo

O indizível

A casa maldita

A mina de carvão assombrada

A jornada onírica de Kadath, a desconhecida



Capa retirada de Goominet
<http://www.macguff.fr/goomi>

“Não está morto aquele que dorme. Na imensidão da eternidade, a morte pode ela própria falecer”.

Lovecraft

Por que fazer um jogo baseado na obra de Lovecraft?

Desde os dez anos sou jogador e na maioria das vezes Mestre de *Call of Cthulhu* (editado em inglês pela *Chaosium*). Eu não poderia dizer que não gostava das regras clássicas deste jogo. Entretanto, no final das partidas, eu sentia que o sistema de jogo tal qual estava proposto pela *Chaosium* não transmitia bem a atmosfera de angústia e horror das histórias de *Lovecraft*.

Após uma experiência até certo ponto longa com o sistema de jogo de *Call of Cthulhu*, tive vontade de criar um conjunto de regras que desse destaque à atmosfera, ao horror, ao fantástico e à loucura que marcam a obra lovecraftiana. Assim surgiu *Cthulhu Fhtagn*.

Em *Cthulhu Fhtagn*, os investigadores se definem por um número restrito de estatísticas (Pontos de Vida, de Disposição, de Loucura; uma profissão; e algumas Competências). Para jogar, bastam um dado de dez faces para os jogadores e outro para o Mestre, uma cópia da planilha de personagem para cada jogador, o presente manual e um cenário (como o sugerido a partir da página 16).

Cthulhu Fhtagn não é perfeito. Longe disto. As regras apresentadas aqui são bastante flexíveis e voluntariamente simples, de modo a permitir que Mestre jogadores as modifiquem e personalizem à vontade. Eu os encorajaria a confeccionar suas regras caseiras sempre que notasse necessidade. Afinal, trata-se de seu jogo, certo?

Boa diversão, e que Cthulhu acabe com vocês!

Cthulhu Fhtagn em poucas palavras

Cthulhu Fhtagn é um jogo de faz de conta, um Role Playing Game, RPG, amador e gratuito. Ele propõe outra maneira de jogar no universo do Mito de Cthulhu.

“Cthulhu Fhtagn” é também o grito de invocação dos adoradores do Grande Ancião no conto *The Call of Cthulhu*, escrito por **H. P. Lovecraft**.

Call of Cthulhu (em francês, *L'Appel de Cthulhu*) é uma marca registrada da *Chaosium Inc.* (<http://chaosium.com>). A versão mais recente do jogo é distribuída na França pelo selo *Editions Sans-Détour* (<http://www.sans-detour.com/>).

Esta tradução em poucas palavras

Cthulhu Fhtagn, de **JeePee**, está disponível em francês no site do autor, <http://www.jeepeeonline.be/index.php?param=P7>.

Eu, que me chamo **Camilo Oliveira Prado**, fiz a tradução para o português, a revisão e a re-diagramação (com certo grau de fidelidade à original), dentro das especificações da *Licença Creative Commons* sob a qual **JeePee** colocou sua obra.

As inovações de destaque que inseri em minha tradução são duas:

- grafei os termos de regra em maiúsculas e evitei empregar duas palavras para a mesma regra (traduzi como Competência os termos *compétence*, *capacité* e *aptitude*);
- nas regras de teste, converti para Nível de Dificuldade as indicações de *chance(s) sur*.

Conheça meu blog: <http://camilorpg.wordpress.com>; ou entre em contato comigo pelo e-mail camilorpg@yahoo.com.br.

Licença Creative Commons

Esta criação é oferecida sob uma *Licença Creative Commons* – *Atribuição, Uso não comercial*, cujo texto completo você acessa no link abaixo:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>

Lista de profissões

Antiquário*
Artista
Atleta
Advogado
Saltimbanco (artista de rua)
Livreiro (dono de sebo)
Criminoso
Detetive particular
Dileitante*
Escritor*
Estudante
Cavaleiro
Inspetor de polícia
Professor primário
Jogador profissional
Jornalista*
Médico*
Militar (na reserva)
Músico
Agente colonial
Parapsicólogo
Policial
Padre
Professor universitário
Revolucionário
Vagabundo
Empregado doméstico (mordomo)

(*) profissões mais comuns em *Cthulhu Fhtagn*.



Howard Philips Lovecraft

Criar um investigador

Para criar um investigador, o jogador deve antes de tudo escolher uma profissão dentre estas aí ao lado. Esta lista não é exaustiva. A escolha de uma profissão para seu investigador é determinante. Para falar a verdade, a maioria das Competências de seu personagem vão se ligar diretamente à profissão dele. Sinta-se livre para pensar outras ocupações e sugeri-las ao Mestre. Caberá a ele dizer se sua idéia se adéqua ao jogo que ele planeja.

Decida o nome de seu personagem, e também seu sexo, sua idade, seu local de nascimento e sua nacionalidade. Verifique se a profissão dele realmente se encaixa em seu jeito de jogar. A partir daí, você poderá descrevê-lo.

Esta descrição deve abordar aspectos físicos, mentais e sociais de seu investigador, assim como seu passado e os estudos que ele porventura tenha feito em escolas e universidades.

Aspectos físicos:

Seu investigador é forte?

Ele é mais rápido ou resistente do que a média?

Pratica esportes?

Sofre de uma doença crônica, uma alergia ou uma mutilação?

Em sua vida passada, viveu uma experiência física traumática (ferimento, agressão, doença)? Ele guardou seqüelas (físicas ou psicológicas)?

Como é a aparência dele (cor da pele, dos cabelos, dos olhos; tamanho e peso aproximados; sinais peculiares)?

Sua aparência física chama atenção (de uma maneira ou de outra)?

Aspectos mentais:

Seu investigador é “normal”, isto é, equilibrado?

Viveu uma experiência traumática ou fora do comum? Guardou lembrança, seqüela, fobia?

Ele já se aproximou dos Mitos de Cthulhu?

Ele se interessa pelo oculto?

Teve alguma experiência em rituais de feitiçaria ou outras práticas ocultas (magia vodu, por exemplo)?

Possui algum dom paranormal (mediunidade, por exemplo)?

Se ele tem dons paranormais, ele sabe disto (talvez ele viva de explorar este talento...)?

É vítima de um desarranjo mental, de uma fobia?

Tem manias ou tiques nervosos?

Ele bebe? Usa entorpecentes? Por quê?

Uma saúde mental frágil, ou experiências paranormais ligadas ao Mito ocasionam pontuação positiva de Loucura desde o início do jogo (confira Saúde mental e Pontos de Loucura nas páginas 3 e 8).

Aspectos sociais:

Seu investigador é conhecido?

Ele tem carisma, as pessoas o escutam e gostam de sua presença?

Ele é amado ou detestado? Por quem e por quais razões?

É uma personalidade pública?

Sua aparência física lhe confere vantagens nos relacionamentos interpessoais, ou ocorre o contrário?

Ele inspira confiança (ou desconfiança) ao primeiro contato?

É autoritário, colérico, irritável, razoável, reflexivo, otimista, etc.?

Seu temperamento influencia suas relações com os outros?

Aparenta introspecção, timidez, reserva?

Ele confia facilmente nas pessoas?

O aspecto social do personagem, geralmente minimizado pela maioria dos RPG, pode ter importância capital nas aventuras de investigação desenvolvidas em *Cthulhu Fhtagn*.

Histórico do personagem

Trata-se da história do que aconteceu ao personagem e do que ele fez antes de estrear como investigador do oculto. O histórico de um personagem geralmente contém notas sobre sua infância, seus pais, seus estudos, suas experiências profissionais ou pessoais, seu cônjuge ou seus cônjuges (se ele foi, ou ainda é, casado), seus conhecidos, suas relações, sua reputação, etc. Tudo, ou quase, pode ser colocado no histórico de um investigador, desde que conte com a aprovação do Mestre.

Competências

Abaixo há uma lista não exaustiva de Capacidades que provavelmente ajudará você a construir seu personagem-investigador:

Antropologia
Arqueologia
Armas brancas
Armas de fogo*
Artes*
Artes marciais*
Astronomia
Biblioteca
Biologia
Contabilidade
Conduzir veículo
Criminologia
Disfarce
Direito
Eletricidade
Equitação
Esgrima
Etnologia
Geologia
História
Línguas estrangeiras*
Negociação
Mecânica
Medicina
Mito de Cthulhu
Natação
Ocultismo*
Farmacologia
Fotografia
Física
Pilotagem*
Primeiros socorros
Psicanálise
Psicologia
Senso de orientação
Serralheria

(*) Estas competências podem ser especificadas. Exemplos:

Artes (pintura)
Artes marciais (boxe)
Conduzir veículo (automóvel)
Pilotagem (avião)
Língua estrangeira (russo)
Ocultismo (feitiçaria)

Níveis de Competência

-3 a -1	Desvantagem
0	-
+1	Amador
+2	Profissional
+3	Especialista

O histórico serve para dar profundidade ao investigador e ajudar você a interpretá-lo melhor. Os elementos do *background* permitirão também ao Mestre integrar os personagens dos jogadores em seu cenário ou em sua campanha.

Competências:

As competências de um personagem ligam-se à sua profissão ou ocupação. É evidente que um professor universitário consegue fazer uma pesquisa numa biblioteca e tem acesso a uma série de recursos vinculados ao seu campo de pesquisa e ensino. Ele poderia também contatar seus colegas de ofício para obter ajuda, conselho e informação. Seu status de professor talvez lhe confira autoridade e notoriedade que auxiliem suas investigações.

Como você depreendeu ao consultar a coluna ao lado, não há uma lista de Competências pré-definidas. Cabe a você inventar as Competências de seu investigador de acordo com sua profissão e com seu histórico. O Mestre validará suas escolhas e associará a elas uma Vantagem ou Desvantagem equivalente à desenvoltura de seu personagem em cada campo. Estas vantagens e desvantagens vão variar de -3 a +3.

Equipamento:

Trata-se de instrumentos e armas portados pelo personagem. Apesar ser primariamente um jogo de atmosfera e investigação, *Cthulhu Fhtagn* não é desprovido de cenas de ação. Certamente os personagens deverão se munir de armas em certos casos. Eles precisarão igualmente comprar instrumentos específicos segundo as circunstâncias. Mesmo que o ganho e o gasto de dinheiro sejam secundários neste jogo, o Mestre supervisionará as aquisições dos investigadores, impedindo que comprem tudo o que quiserem. Os equipamentos deverão manter-se afinados com o espírito do jogo.

Pontos de Vida e Pontos de Disposição:

Para simular o estado de saúde do personagem, e também seu estado de fadiga, utiliza-se um sistema simples de Pontos de Vida e de Disposição.

Um personagem mediano tem 10 Pontos de Vida (PV) e 10 Pontos de Disposição (PD).

Um personagem mais frágil do que o normal (alguém idoso, doente ou enfraquecido por uma mutilação) não possuirá mais do que 8 PV e 8 PD.

Um personagem forte e resistente (um atleta, por exemplo) terá 12 PV e 12 PD.

No curso das aventuras, os Pontos de Vida e de Disposição variarão conforme ferimentos sofridos e esforços despendidos pelo personagem.

Se o total de PV cair até zero, o personagem fica agonizante (e pode morrer em breve).

Se o total de PD cair até zero, o personagem desmaia.

Pontos de Loucura:

Os Pontos de Loucura (PL) representam a saúde mental e a estabilidade psicológica. Um personagem de espírito saudável não possui nenhum Ponto de Loucura.

No curso das aventuras, seu personagem confrontará eventos, ou descobrirá coisas, que perturbarão sua saúde mental. A cada distúrbio psicológico, dependendo de sua intensidade, equivalerá uma quantia de PL arbitrada pelo Mestre.

Se o personagem chegar a 10 Pontos de Loucura, ele despencará num estado de insanidade permanente.

Pontos de Competência

Como visto na coluna lateral da página antecedente, as Competências de um investigador são representadas por Vantagens e Desvantagens que variam de -3 a +3.

Para criar personagens equilibrados, aconselha-se colocar no máximo 15 pontos de Vantagem nas Competências; e, quando o objetivo for representar mutilações e defeitos do personagem, desaconselham-se pontuações inferiores a -15 nas Desvantagens.

Fique entendido: cabe exclusivamente ao Mestre estabelecer o valor das Competências dos personagens dos jogadores.

Exemplos

Harvey Walters totaliza 9 pontos de Competências e 5 pontos de Desvantagens.

HP Wilcox (nesta página e na seguinte) tem 14 pontos de Vantagem nas Competências. Ele não tem Desvantagens aparentes, mas seu *background* e seu 1 Ponto de Loucura compensam amplamente suas numerosas aptidões.

Repartição PV/PI

Os PV e PD refletem o estado físico do personagem.

Como já comentado, um personagem normal possui 10 pontos de PV e 10 de PD.

Se o personagem tiver uma doença qualquer, podem-se reduzir seus PV e PD para até 8 pontos.

Se o personagem tiver uma doença crônica, ou um corpo frágil, podem-se diminuir seus PV e PD para até 5 pontos.

Se, em contrapartida, o personagem for um atleta (forte e resistente), seus PV e PD poderão ser aumentados até um máximo de 15 pontos cada um.

Querendo, o Mestre estipula, para um mesmo personagem, valores diferentes de PV e PD.

Exemplos de investigadores

Você encontrará nesta e na página seguinte a descrição de dois investigadores típicos de *Cthulhu Fhtagn*.

Harvey Walters:

Nascido em 1890, em Providence (Rhode Island)

Homem, 1,78 m, 85 kg, 30 anos, professor de história na Universidade de Boston

Harvey Walters nasceu em Providence, capital do estado norte-americano de Rhode Island, como filho único de uma família de posses. Seu pai trabalhava em um banco e sua mãe era dona de casa.

Walters estudou na Universidade de Boston, a mesma na qual hoje trabalha, e que é um importante centro de pesquisa localizado no estado de Massachusetts. Lá conheceu eminentes professores de história, arqueologia, antropologia e etnografia. Depois de obter seu diploma, iniciou sua carreira universitária como assistente. Passados dois anos, conquistou um cargo para ensinar história.

Suas pesquisas o conduzem com frequência às grandes bibliotecas da costa leste dos Estados Unidos. Solteiro, ele vive numa pensão de família e consagra suas horas de lazer inteiramente à sua paixão: a arqueologia. Ele faz parte de um círculo de aficionados egíptólogos que se reúne duas vezes por mês numa sala oferecida pela Universidade Miskatonic, em Providence.

Harvey Walters é um homem reservado, mas fiel aos amigos, que não são muitos, resumindo-se quase que por completo a pessoas do círculo de arqueólogos. Ele não se interessa por muita coisa além de seus estudos arqueológicos e seus trabalhos na universidade. Muita gente o aprecia no meio universitário devido à sua seriedade e obstinação. De físico anódino, não pratica nenhum esporte.

Seu salário mediano lhe garante uma vida digna sem que precise se preocupar com dinheiro para suas necessidades cotidianas (que são bastante reduzidas). Ele tem um automóvel com o qual vai aqui e ali para fazer suas pesquisas.

Pontos de Vida:	10
Pontos de Disposição:	8 (Harvey não é de modo algum um esportista)
Pontos de Loucura:	0

História +3
Arqueologia +2
Biblioteca* +2
Relações no meio universitário +2
Manuseio de armas de fogo -2**
Manuseio de armas brancas -3**

(*) Esta competência representa não somente a busca de livros e revistas em bibliotecas, mas também o conhecimento dos acervos das grandes instituições educacionais da costa leste dos Estados Unidos e de algumas universidades européias.

(**) Harvey não é de jeito nenhum familiar com armas.

Howard Philips Wilcox:

Nascido em 1875, em Arkham (Massachusetts)

Homem, 1,85 m, 78 kg, 45 anos, escritor e poeta

Escritor e poeta famoso nos meios eruditos da cidade, H. P. Wilcox teve origem modesta. Seus pais eram fazendeiros humildes do interior do país. Mesmo assim, ele recebeu educação de qualidade, sendo escolarizado por um professor de roça que incentivou seu talento artístico e literário. Aos 18 anos, o jovem Howard abandonou a fazenda para se instalar em Arkham.

Desde esta época ele frequenta as proximidades da Universidade Miskatonic, assim como um grande número de clubes e círculos literários.

De físico imponente, Wilcox é um homem de corpo bem proporcionado e robusto (na juventude, ele trabalhara na fazenda dos pais, ficando então com um físico atlético). De rosto agradável, ele se ligava facilmente às pessoas, que o consideravam amável, instruído e bom conversador. Poucas pessoas no meio literário que ele freqüentava suspeitavam de suas origens humildes.

Uma vez que seus escritos literários não lhe permitiam viver com decência, ele atuava para o jornal “Gazeta de Arkham”. Seu trabalho de jornalista o obrigava a cobrir as notícias do litoral leste. Há alguns anos, Wilcox foi enviado para escrever uma matéria a respeito de estranhos eventos ocorridos num vilarejo perto de Innsmouth. Wilcox fala pouco do que realmente viu por lá, e sequer enviou uma matéria ao jornal, o que causou sua demissão.

As pessoas que o conheciam notaram uma grande mudança em sua personalidade. Outra sociável e bem humorado, Wilcox ficou taciturno e fechado. Seus poemas, publicados nas inúmeras recolhas dos clubes literários (muito ativos em Arkham), também mudaram, assumindo um tom sombrio, tenebroso e desesperado. H. P. Wilcox mudara.

Um ano atrás, ele foi abordado pelos membros de um grupo ocultista, o Clube Hypnos. Estas pessoas lhe ofereceram ajuda. Elas diziam saber muito a respeito daquilo que o infeliz escritor havia encontrado na misteriosa vila costeira de Innsmouth. Desde então, H. P. Wilcox freqüenta este círculo.

Pontos de Vida:	10
Pontos de Disposição:	12
Pontos de Loucura:	1

Artes (poesia) +3
Biblioteca (pesquisa) +2
Literatura (conhecimentos) +3
Relações no meio literário +2*
Astronomia +1**
Fotografia +1
Senso de orientação +1
Armas de fogo (fuzil de caça) +1***

(*) Certos clubes literários não apreciaram a mudança do estilo poético de Wilcox.

(**) O Clube Hypnos pratica assiduamente a astronomia. De acordo com alguns de seus membros, o conhecimento virá das estrelas.

(***) Wilcox é originário do campo; ele caçou com seu pai por longos anos. Mesmo não possuindo mais arma, ele conserva noções de tiro.

Níveis de Dificuldade (ND)

Pueril	1-2
Fácil	3-4
Rotineiro	5
Mediano	6
Difícil	7-8
Muito difícil	9-10
Impossível	11+

Combate à distância

Tentar atingir um alvo que se acha fora do alcance da arma utilizada ocasiona uma Desvantagem de -5 pontos na jogada de ataque.

Se o alvo se encontrar no limite de alcance da arma, o ataque terá uma Desvantagem de -3.

Se o alvo se encontrar na metade do alcance da arma, a jogada de ataque não recebe nenhuma Desvantagem.

Se o alvo estiver perto, o atacante tem uma Vantagem de +1 a +3.

Se o alvo estiver muito perto, ocorre um ataque à queimadura, que tem uma Vantagem de +5.

Round

Um round é uma divisão de tempo que, indo de 5 a 10 segundos, segmenta um combate.

Sistema de jogo

Como todo jogo decente, *Cthulhu Fhtagn* tem suas regras. Mas elas são voluntariamente simples. Espera-se assim favorecer um clima de investigação.

As bases do sistema:

Uma ação de dificuldade mediana tem 50% de chance de alcançar vitória. As probabilidades de vitória e derrota variam conforme:

- a) o Nível de Capacidade do personagem em um ou em vários campos ligados à ação;
- b) as circunstâncias em que a ação transcorre;
- c) a complexidade inerente à ação.

Em geral, logo em seguida a uma situação descrita pelo Mestre, os jogadores decidem empreender certas ações. Tais ações requererão um teste, isto é, uma jogada de dado, quando seu resultado for incerto.

No caso de um teste, o Mestre se baseará nas circunstâncias e na complexidade da ação para estipular um Nível de Dificuldade (ND) entre 1 e 11, mostrados na coluna lateral. Em seguida, o Mestre determinará se o personagem possui uma Competência que o ajuda em sua tentativa. Ele decidirá também as Vantagens e Desvantagens próprias da circunstância em que ocorre a ação do personagem. O jogador, então, rolará 1D10, ou seja, um dado de dez faces. E somará a estampa sorteada pelo dado com a Vantagem advinda da Competência de seu personagem e com outras provindas da situação, bem como deduzirá as Desvantagens eventuais ou causadas por uma Competência em que o personagem dele é ruim. Se o resultado final for igual ou superior ao Nível de Dificuldade, a ação será vitoriosa. Caso contrário, haverá uma derrota.

Fórmula das ações vitoriosas:

$1D10 + \text{Competência do personagem} + \text{Outras Vantagens/Desvantagens} \geq \text{Nível de Dificuldade (ND)}$

Combate:

Distinguem-se geralmente dois tipos de combate: à distância e corpo-a-corpo. Cada lance de ataque leva em conta as Competências marciais do lutador, as Vantagens e Desvantagens ocasionadas por ferimentos, armas e outras circunstâncias. Desta forma, o procedimento de um combate obedece aos mesmos princípios da resolução de ações. A única diferença é que, num combate corpo-a-corpo, os envolvidos disputam quem alcança a maior soma num lance de dados.

Combate corpo-a-corpo:

Num combate corpo-a-corpo, os dois protagonistas tentam golpear um ao outro enquanto buscam se esquivar dos golpes do adversário. Isto implica diferentes movimentos, manobras, deslocamentos, fintas e ataques. Em *Cthulhu Fhtagn*, simulam-se estes golpes e contragolpes por um lance de dados efetuado por ambos os combatentes. Aquele que, auxiliado talvez por uma Competência de combate, obtiver o resultado mais elevado, acertará seu oponente e em seguida calculará o quanto o machucará. Em caso de empate, testa-se novamente até que alguém efetive um golpe.

Combate à distância:

Para atingir um alvo à distância, o atacante deverá obter uma jogada de dado superior ou igual a um Nível de Dificuldade calculado pelo Mestre com base em parâmetros como distância, condições de tiro, arma utilizada e a tentativa de o alvo se esconder.

Vantagens e Desvantagens eventuais:

Saber manejar uma arma, possuí-la em bom estado ou aproveitar-se de peculiaridades do terreno constituem medidas que freqüentemente representam Vantagens de confronto. Todavia, certas fintas e manobras também podem alterar o equilíbrio de um combate.

Às vezes ocorre de um lutador preferir evitar os golpes do adversário, esquivando-se ou aparando os ataques sem ensaiar nenhum contragolpe. Ele se concentra exclusivamente em sua defesa e não procura desferir um contra-ataque. Se um combatente optar por este estilo de combate, ele contará com uma vantagem de +1 a +3 na rolagem de sua defesa. Se ele obtiver o resultado mais elevado na jogada de troca de golpes, ele irá se esquivar, defender ou evitar os assaltos de seu adversário, mas sem desferir um contragolpe.

Danos infligidos pelas armas

Barra de ferro	3*
Bastão	2*
Espada bengala	3
Chute	1*
Soco	1*
Faca	2
Faca de açougueiro	3
Espada	4
Lança	3
Machado	3
Arpão	3
Cassetete	3*
Punhal	2
Espada de cavalaria	3
Tocha flamejante	2*

Pistola de bolso	3
Espingarda	3
Espingarda de cano serrado	4***
Espingarda de caça	4
Espingarda de caçar elefante	5
Metralhadora Thompson	5****
Revólver	4

Dinamite 10**

(*) Este tipo de arma/ataque causa apenas a perda de Pontos de Fatiga. Uma vez consumidos todos os PF, aí sim os danos reduzem os Pontos de Vida.

Armas improvisadas, como cadeiras, galhos e vasos de flor geralmente não causam sequer perda de Pontos de Disposição.

Uma tocha pegando fogo ocasiona perda de PF e PV. Se o alvo pegar fogo, ele passa a perder 1 PF e 1 PV por round.

(**) Deve-se levar em conta a distância entre o alvo e a explosão.

(***) Este tipo de arma dá um tiro impreciso, mas devastador à queima roupa.

(****) Permite atirar uma rajada de balas.

Cálculo de ferimentos:

Sempre que um personagem obtiver a maior soma numa jogada de ataque corpo-a-corpo, ou, num ataque à distância, supera ou iguala o Nível de Dificuldade imposto pelo Mestre, então este personagem machucará seu adversário. Ele precisará calcular o dano.

Calculam-se os ferimentos causados por um ataque tendo em conta a arma empregada (verifique o dano provocada por cada uma na coluna ao lado) e a qualidade do ataque, conforme a fórmula seguinte:

Ferimentos = Resultado do D10 na jogada de ataque + Ferimento provocado pela arma

Os ferimentos diminuem os Pontos de Vida e de Disposição do alvo. Assim, um tiro de espingarda bem sucedido retira dos PV e PD uma quantidade de 3 pontos mais o valor sorteado pelo 1D10 na jogada de ataque.

Se um personagem perder a metade, ou mais da metade, do valor máximo de seus Pontos de Vida em um só ataque, isto quer dizer que ele sofreu um ferimento grave. Ele deverá passar por um Teste de Resistência Física, ou perderá a consciência.

Se um personagem perder a metade, ou mais da metade, do valor máximo de seus Pontos de Disposição em um só ataque, ele também deverá passar num Teste de Resistência Física para continuar consciente.

Se o alvo de um ataque bem sucedido portar uma proteção qualquer, como um colete à prova de balas, vai-se reduzir a quantidade de Pontos de Vida perdidos, mas não a de Pontos de Fatiga. Esta última perda representa a força de impacto, o choque do ataque. Ao absorver o dano que inicialmente reduziria os PV, a veste protetora perde durabilidade, o que talvez a inutilize. Não existem regras para medir isto com exatidão. O Mestre deve avaliar quando é plausível que uma proteção deixe de funcionar, e avisar aos jogadores oportunamente.

Teste de resistência física:

Para fazer um teste de resistência física, segue-se o procedimento adiante.

Lançar 1D10.

Se o resultado for interior ou igual ao valor corrente de seus PV, o personagem passou no teste.

Se o resultado for maior do que o valor corrente de seus PV, ele foi reprovado no teste.

Pode-se, conforme circunstâncias definidas pelo Mestre, utilizar o valor dos Pontos de Disposição ao invés do valor dos Pontos de Vida.

Não se esqueça de que o Teste de Resistência Física é feito contra o valor corrente dos Pontos de Vida ou Disposição do personagem, não contra o valor máximo deles.

Recuperação de Pontos de Vida:

Ferimentos leves ou superficiais (contusões, arranhões) saram rapidamente e não merecem cuidados especiais. O personagem recupera seus Pontos de Vida em um dia ou dois.

Ferimentos graves (aqueles causados pela perda, em um único ataque, de mais da metade do valor total de PV) não dispensam cuidados apropriados. Pior ainda: eles às vezes se agravam se não receberem tratamento adequado (hemorragia, infecção, etc.).

Havendo ferimentos graves, o Mestre talvez opte por requerer Testes de Resistência Física regularmente. Em caso de falha, o valor dos PV ou PD poderia diminuir, deteriorando com ligeireza o estado de saúde do ferido.

Loucuras temporárias

Lance 1D10 e consulte a lista abaixo:

- 1 Crise
- 2 Fuga em pânico
- 3 Histeria física (riso, choro, etc.)
- 4 Incoerência verbal, gagueira
- 5 Fobia intensa
- 6 Desejo de suicídio ou morte
- 7 Alucinações
- 8 Delírios
- 9 Desejos estranhos
- 10 Estupor/catatonia

Lista exemplificativa de fobias

Aerofobia
Agorafobia
Bacteriofobia
Balistofobia
Botanofobia
Claustrofobia
Demofobia
Dendrofobia
Entomofobia
Hematofobia
Monofobia
Necrofobia
Pirofobia
Escotofobia
Talassofobia
Xenofobia
Zoofobia

Transtornos e loucuras

Amnésia
Paranóia
Obsessão
Toxicomania
Convulsões
Esquizofrenia
Psicose
Dissociação de identidade

Saúde mental e pontos de loucura

No curso de suas aventuras, um investigador arrisca-se a confrontar-se com as monstruosas criaturas do Mito de Cthulhu. Ele descobrirá segredos antigos. Viverá experiências fora do comum e frequentemente traumatizantes. Estará diante de coisas que poderão abalar sua mente.

A Saúde Mental é uma regra de jogo que se refere ao estado espiritual de um personagem. Os traumas psicológicos são representados no jogo pelos Pontos de Loucura. Quanto mais Pontos de Loucura um personagem possuir, mais frágil estará seu lado psíquico, o que porventura redunde em fobias e demais comportamentos anormais (tiques nervosos, neuroses, paranóias, psicoses, etc.).

Os Pontos de Loucura formam uma escala de 0 (espírito são) a 10 (loucura permanente).

De 0 a 3 Pontos de Loucura, tudo vai bem. Apesar das coisas perturbadoras testemunhadas pelo personagem, ele ainda mantém o controle de si mesmo.

A partir de 4 Pontos de Loucura, diagnostica-se no personagem o princípio de uma fobia menor, relacionada às experiências traumáticas enfrentadas por ele.

Depois dos 6 pontos de Loucura, a situação fica alarmante. O personagem se torna bizarro, desconfiado, paranóico. Suas atitudes anormais atrapalham suas relações sociais. Talvez ele despenque a beber ou se drogar para escapar de seus demônios.

Ao atingir 10 pontos, é o fim. O personagem contrai uma loucura permanente. É a hora de ser internado num hospício.

Teste de Saúde Mental:

O Mestre pode pedir ao jogador para testar a estabilidade mental de seu personagem em situações estressantes, amedrontadoras ou angustiantes. Para fazer um Teste de Saúde Mental, o jogador lança 1D10. Se o resultado for superior ou igual ao valor corrente de seus Pontos de Loucura, ele passa no teste. Se o resultado for inferior ao valor corrente de seus pontos de Loucura, ele é reprovado no teste.

Nota-se, portanto, que o valor corrente de seus Pontos de Loucura é considerado neste teste como um Nível de Dificuldade. Se o personagem sobrepuja seus medos, ele conserva o autocontrole. Do contrário, ele enlouquece por um tempo.

A natureza das crises de loucura varia. Para ajudar o jogador, ele deve atirar 1D10 e consultar a tabela na coluna preta ao lado. O jogador pode também escolher o tipo de crise que melhor se adapta à situação, a menos que o Mestre a escolha por conta própria.

Ganhar ou perder pontos de Loucura:

A maior parte do tempo, um investigador ganha Pontos de Loucura ao se confrontar com criaturas do Mito de Cthulhu ou eventos traumatizantes, tais quais descobertas de verdades malévolas cuja natureza ultrapassa o entendimento humano, estudos de grimórios malditos redigidos em idiomas esquecidos, etc. Tudo o que se refere de perto ou de longe ao Mito de Cthulhu comumente faz o investigador imprudente ou excessivamente curioso ganhar Pontos de Loucura.

Perder Pontos de Loucura permite retornar a um estado de loucura menos aparente. Mas isto é muito difícil. Para dizer a verdade, é praticamente impossível voltar à normalidade. O personagem deverá se submeter a uma terapia conduzida por um médico ou alienista, ou até se internar num estabelecimento de cuidados e repouso. Evidentemente, o Mestre é o único com o poder de julgar as reais possibilidades de cura oferecidas em seu cenário, bem como de conceder a diminuição dos Pontos de Loucura. Pode-se, aliás, perfeitamente imaginar uma aventura dentro de um asilo psiquiátrico tendo por tema a luta de investigadores pela cura. Que tal experimentar?

Categorias de feitiços

Embora a magia constitua um terreno obscuro e complicado, pode-se mesmo assim ensaiar uma classificação dos feitiços:

Contato: este tipo de ritual visa entrar em contato com uma entidade a fim de questioná-la. É sem dúvida o ritual menos perigoso, já que o ser contatado permanece em seu plano de existência. Entretanto, o espírito do feiticeiro se expõe à cólera da entidade, que talvez não aprecie ser importunada por um mortal.

Invocação: estes feitiços objetivam trazer uma entidade a nosso mundo. Demandam um ritual longo e complicado ao fim do qual um portal ou uma passagem se abre entre o plano exterior e o nosso. A entidade pode entrar em nosso planeta através desta brecha, algo que traz riscos próprios, uma vez que ela estará fisicamente presente no plano terrestre.

Controle: o feiticeiro que invoca qualquer criatura sem que se preocupe em como controlá-la corre riscos bem altos. Tal feiticeiro deveria, entretanto, se precaver preparando um feitiço de controle (ou de re-envio) de modo a garantir sua segurança (e a de seu mundo...) em caso de a entidade reagir de forma inesperada (e comumente indesejada...).

Re-envio: como seu nome indica, este ritual envia a entidade de volta para seu plano de existência.

A magia do Mito de Cthulhu

A magia do Mito de Cthulhu tem uma natureza particular. A aprendizagem de magia exige longas horas de estudo, incluída aí a decifração de sombrios alfarrábios cujos saberes infernais nenhum humano deveria vislumbrar. E todo conhecimento tem seu preço. Ninguém pode abordar a feitiçaria sem arriscar seu equilíbrio mental. Ninguém, afinal, pode se aproximar do Impronunciável sem seqüelas.

Qualquer ritual, quando estudado ou realizado, expõe o feiticeiro à insânia e à morte. Certos rituais buscam trazer para nosso mundo entidades malditas aprisionadas nos confins do tempo. Outros têm por meta curvar à vontade do bruxo seres previamente chamados. Feiticeiros também se servem de magia para ampliar seus conhecimentos, mesmo sabendo que, neste mundo de trevas, este é um caminho seguro para a destruição de seus espíritos.

Em *Cthulhu Fhtagn*, aconselha-se prudência quando o assunto é a aprendizagem da magia pelos investigadores, os personagens dos jogadores. Um único feitiço deverá custar horas, dias, quem sabe semanas, de estudos, e o tempo gasto não garante sucesso. Os elementos necessários para a realização de rituais certamente vão abalar o equilíbrio mental do aprendiz de magia. Se elementos materiais, como artefatos arqueológicos, constarem da lista de “ingredientes”, obtê-los poderá ser o tema de uma aventura inteira.

Nos contos de *Lovecraft*, os investigadores raramente utilizam a magia; e sempre que assim o fazem, eles saem quase todas as vezes abatidos por tão sombrias ocupações. Para trazer para seu jogo o clima das histórias de *Lovecraft*, a utilização da feitiçaria ligada ao Mito precisa mostrar-se aos jogadores como um evento excepcional, perigoso e requerido apenas nos casos mais desesperados.

Exemplo de feitiço: Invocação dos Profundos

Numerosos são os escritos malditos que se referem aos Profundos, ou seja, aos adoradores e seguidores do Grande Cthulhu. Criaturas marinhas, cruéis e horrendas, os Profundos habitam cidades escondidas nos abismos dos oceanos.

Para invocar um destes monstros, tem-se que encontrar no litoral um ponto relativamente próximo de uma de suas cidades ocultas. Algo complicado, pois nem dois dos mais famosos livros amaldiçoados, o *Necronomicon* e o *Dagonensis Liber*, mencionam a localização destas vivendas monstruosas. Estas mesmas obras, contudo, sugerem meios de convocar seus habitantes.

Segundo elas, atirar nas águas oceânicas uma porção de placas de pedra polida com runas gravadas, ou recitar preces em ritmos monótonos, chamaria a atenção dos Profundos, que viriam ao encontro do invocador em horas ou dias. As vésperas das tempestades violentas parecem particularmente propícias para o bom sucesso da invocação.

Os Profundos não se interessam pelos mortais, exceto para a reprodução. Vilas da costa de Massachusetts mantêm relações com grupos de Profundos e, em noites de tempestade, recebem-nos para cópulas blasfemas. As coisas nascidas destes cruzamentos antinaturais possuem o aspecto de humanos normais, mas uma transformação se opera com a idade. Aos bocados, ano a ano, o híbrido se transforma numa criatura marítima igual ao seu genitor.

Os contatos freqüentes com os humanos predispueram os Profundos a responder favoravelmente às invocações. O ritual de invocação dos Profundos dura uma hora e custa 3 Pontos de Disposição ao invocador. Este deverá fazer um Teste de Saúde Mental. Se for reprovado, seus Pontos de Loucura aumentarão em 1 ponto.

As testemunhas da manifestação de um Profundo devem fazer um Teste de Saúde Mental. Se falharem, terão uma crise de loucura temporária. Contudo, ganham automaticamente 1 Ponto de Loucura os infelizes que pela primeira vez avistam uma destas malévolas criaturas.



Trechos do Necronomicon (Al Azif), escrito pelo árabe demente Abdul Alhazred.

Informações técnicas da invocação de Profundos:

Duração do ritual: 1 hora.

Requisitos:

- Textos do Necronomicon ou do Dagonensis Liber
- Pedras gravadas com runas
- Estar no litoral, em ponto próximo a uma das cidades dos Profundos
- As horas que precedem uma tempestade são propícias ao ritual

Resposta ao ritual:

Os Profundos respondem à invocação conforme a tabela abaixo:

Lance 1D10.

- 1-5 Resposta em 6 horas.
- 6-8 Respostas em 24 horas.
- 9-10 Resposta em 1D10 dias.

Custo:

- Ganho de 1 Ponto de Loucura no momento do ritual
- Perda de 3 Pontos de Disposição
- Os que vêm um Profundo pela primeira vez ganham 1 Ponto de Loucura.
- Teste de Saúde Mental

Livros malditos:

A consulta a livros malditos representa uma das principais fontes de conhecimentos macabros nos contos de **Lovecraft**. No decorrer dos séculos, eruditos redigiram ou traduziram numerosos grimórios, tábuas e pergaminhos que citam o Mito de Cthulhu e os Grandes Anciãos. Frequentemente, autores e tradutores eram feiticeiros, sectários ou místicos malucos. Mais frequentemente ainda, eles juntavam a estes textos o resultado de suas próprias pesquisas.

Abaixo Mestre e jogadores encontram uma lista das principais obras malditas, bem como a quantidade de Pontos de Loucura que um leitor imprudente poderá ganhar ao termo de um estudo um pouco aprofundado. Naturalmente, dar uma olhada distraída em suas páginas não ocasionaria aumento de Pontos de Loucura. É necessário um estudo paciente e alguma compreensão do assunto.

Al Azif (Nécronomicon)	6*
Unausprechlichen Kulten (Cultos Impronunciáveis)	4*
Liber Ivonis (Livro de Ivon ou de Eibon)	3
Azathoth e outros poemas	3
Cthaath Aquadingen	3
O culto dos Ghouls**	4
De Vermiis Mysteriis	5
Os escritos de Ponape***	2
Os fragmentos de Celaeno	2
Os fragmentos de G'Harne	2
O Rei Amarelo	2
Os Sete Livros Crípticos de Hsan	2
Os Textos de R'lyeh	3
Os Manuscritos Pinakóticos	2
As tábuas de Zanthu	2
O Livro Leproso	1
Danonensis Liber	2
Maleficium Liber	1

(*) Estas obras foram objeto de um grande número de traduções. O impacto psicológico destas traduções varia conforme a qualidade da tradução. Houve intérpretes que destacaram determinados aspectos da obra original em detrimento de outros.

(**) Ghoul é um demônio árabe feminino que devora cadáveres.

(***) Ponape, ou atualmente Pohnpei, é uma das ilhas da Micronésia.

Deuses e criaturas do Mito de Cthulhu

Aranhas de Leng
Azathoth
Bast
Bestas Lunares
Bokrug (Grande Ancião)
Byakhees
Cães de Tindalos
Coisas-ratos
Coisas Muito Antigas
Cor que caiu do céu
Cthulhu (Grande Ancião)
Dagon
Dholes
Ghasts
Ghatanothoa
Gnoph-Keh
Ghoules
Grande Raça de Yith
Grande Raça
Gugs
Habitantes das Areias



As criaturas do Mito

Lovecraft desenvolveu em sua obra uma cosmologia fora do comum. Ele inventou Deuses, Grandes Anciões e Servos, criando um panteão inédito e aterrorizante. Todavia, não descreveremos aqui todas as criaturas, deuses e entidades imaginadas por **Lovecraft**. Evocaremos tão-somente um pequeno número delas a título de exemplo.

O importante ao descrever uma entidade lovecraftiana durante o jogo é procurar transparecer uma impressão de medo e estranhamento. É a atmosfera que amedronta e estressa os investigadores. Se o Mestre disser que “um Profundo sai da caverna em direção de vocês”, certamente não evocará nada no espírito dos jogadores. A frase dele tem pouco de perturbador, horripilante; ela é quase nada lovecraftiana. Por outro lado, se o Mestre descrever o Profundo como uma silhueta vagamente antropóide, um ser a meio caminho entre o humano e o peixe, avançando aos trancos na direção dos investigadores e fixando-os com olhos globulosos sem pálpebra, esta descrição produzirá um sentimento sem dúvida diferente: a criatura amedrontará bem mais (pelo menos assim se espera...).

Daqui em diante vão se seguir breves descrições tiradas diretamente dos contos de **H. P. Lovecraft** e de seus continuadores, assim como características das monstruosidades em regras de jogo.

Cthulhu, Grande Ancião:

“Um monstro de forma vagamente antropóide, com uma cabeça de polvo na qual a face não passa de uma massa de tentáculos, um corpo escamoso de enorme elasticidade, com garras prodigiosas em suas patas posteriores e anteriores, e asas longas e estreitas nas costas. O monstro se revelou por completo no momento em que deslizou sua imensa corpulência verde e gelatinosa através da abertura escura. Lembrava uma montanha em movimento, progredindo enquanto tremelicava.” H. P. Lovecraft, O chamado de Cthulhu.

Pontos de Vida:	100 (quase indestrutível)
Pontos de Disposição:	80
Ataques:	Garras: +10 nos ataques, 50 pontos de dano Pisotear: +6 nos ataques, 40 pontos de dano
Pontos de Loucura:	Ver Cthulhu aumenta os Pontos de Loucura em 5D10 pontos. O investigador deve passar num Teste de Saúde Mental, caso contrário sofrerá uma violenta crise de insanidade.

Profundos:

“Eles eram de uma cor esverdeada e tinham os ventres brancos. Suas peles reluziam, lisas, mas as escamas de suas espinhas se eriçavam. Seus corpos vagamente antropóides terminavam em uma cabeça de peixe, de olhos sobressalentes abertos o tempo todo. Em seus pescoços, riscavam-se guelras palpitantes, e suas patas possuíam membranas entre os dedos. Eles avançavam aos trambolhões, às vezes sobre duas patas, às vezes sobre quatro patas... As vozes deles, cada vez mais altas, carregavam-se das nuances de expressão que faltavam a seus rostos.” H. P. Lovecraft, O pesadelo de Innsmouth.

Pontos de Vida:	20 (muito resistentes)
Pontos de Disposição:	15
Ataques:	Garras: +2 nos ataques, 2 pontos de dano Tridente ou arpão: +1 nos ataques, 4 pontos de dano
Proteção:	Pele escamosa: 2 pontos de proteção, mas é indestrutível
Pontos de Loucura:	Ver um Profundo pela primeira vez aumenta em 1 os Pontos de Loucura. O investigador deverá passar num Teste de Saúde Mental, ou então sofrerá uma crise de loucura temporária.



Deuses e criaturas do Mito de Cthulhu (continuação)

Hypnos
Larvas Amorfas
Larvas Estelares de Cthulhu
Bestas Magras da Noite
Mi-Go, os fungos de Yuggoth
Nodens
Nyarlathotep
Pólipos Voadores
Profundos
Rhan-Tegoth
Shantaks
Shoggoths
Shub-Niggurath
Vagabundos Dimensionais
Yig (Grande Ancião)
Yog-Sothoth

Outros autores ampliaram consideravelmente o panteão cósmico imaginado por **H. P. Lovecraft**. Assim encontramos também os deuses e entidades seguintes:

Chthonianos
Glaaki (Grande Ancião)
Hastur (Grande Ancião)
Insetos de Shaggai
Ithaqua (Grande Ancião)
Povo Serpente
O Rei Amarelo
Shude M'ell (Grande Ancião)
Tcho-Tchos
Zhar (Grande Ancião)
etc.

Shudde M'ell, Grande Ancião:

“Uma coisa grande e cinzenta, longa de quase dois quilômetros, que rosnava e exsudava ácidos estranhos precipitava-se a uma velocidade prodigiosa através das profundezas da Terra. Movida que era por um furor terrível, ela derretia o basalto como se fosse manteiga aquecida por um maçarico” **Brian Lumley, The Burrowers Beneath.**

Pontos de Vida:	80
Pontos de Disposição:	75
Ataques:	Tentáculo: +2 nos ataques, 7 pontos de dano Esmagamento: +1 nos ataques, 20 pontos de dano
Proteção:	Pele espessa: 5, mas é indestrutível
Pontos de Loucura:	Quem vê Shudde M'ell aumenta em 3 seus Pontos de Loucura. O investigador deverá passar num teste de Saúde Mental, ou então sofrerá uma crise de loucura temporária.

Mi-Go, os Fungos de Yuggoth:

“Eram criaturas rosadas de quase cinco pés de comprimento. Seus corpos de crustáceos portavam pares de vastas nadadeiras dorsais, ou talvez fossem asas membranosas, mas havia vários grupos de membros articulados; pelotas elipsóides cobertas por multidões de curtas antenas deveriam ser suas cabeças... Costumavam andar com a ajuda de todas suas patas, mas às vezes optavam apenas pelas dianteiras...” **H. P. Lovecraft, Aquele que sussurra nas trevas.**

Pontos de Vida:	15
Pontos de Disposição:	10
Ataques:	Garras (+1) 1 ponto de ferimento
Proteção:	Pele de crustáceo (3)
Pontos de Loucura:	Ver um Mi-Go pela primeira vez faz a pessoa aumentar em 1 seus Pontos de Loucura. O investigador deverá passar num teste de Saúde Mental, ou então sofrerá uma crise de loucura temporária.

Insetos de Shaggai:

“Apesar de ela voar tão rápido, eu a vi, e meus sentidos aguçados pelo terror me fizeram distinguir um a um seus detalhes. Os enormes olhos sem pálpebra que me fitavam hostilmente, os entrelaçados de gavinhas que balançavam em sua cabeça como se animados por um ritmo cósmico, e as dez patas recobertas de tentáculos de um preto brilhante, redobradas em seu ventre pálido. As asas rígidas, semi-circulares, cobertas de escamas triangulares – tudo isto ainda não dá uma idéia exata da monstruosidade que se precipitava contra mim. Eu tive tempo de ver as três bocas da criatura remoendo, babando, e então ela se voltou contra mim decididamente...” **J. Rampsey Campbell, The Insects from Shaggai.**

Pontos de Vida:	5
Pontos de Disposição:	8
Ataques:	Parasitismo: +3 nos ataques, 2 pontos de dano Ataque mental: +2 nos ataques, 1 ponto de dano, e dor
Pontos de Loucura:	Ver um Inseto de Shaggai pela primeira vez faz a pessoa aumentar em 1 seus Pontos de loucura.

Os insetos de Shaggai são parasitas. Assim que atacam um ser vivo, tentam tomar seu controle, primeiro através de ataques mentais dolorosos, depois se grudando à nuca da vítima. Uma vez ali, o inseto desliza para dentro do crânio do sujeito, onde se aninha. Um inseto implantado pode influenciar o hospedeiro por meio de visões oníricas enviadas durante o sono. Estas visões exercem um efeito nefasto na sanidade do hospedeiro, ou seja, ele ganha Pontos de Loucura.

Exemplos de testes

Iniciativa

Cada jogador lança um D10 para seu respectivo personagem; o Mestre, um dado para cada um dos seus. Os personagens atuam na ordem decrescente das iniciativas.

Se o personagem já estiver em guarda, atento, ele terá vantagem de +1 a +3 (o Mestre define o valor exato).

Escutar

Escutar um barulho como um murmúrio ou um chiado longínquo: ND 9

Escutar uma conversa em um quarto vizinho: ND 4-7, dependendo da espessura da parede ou porta.

Escutar um tiro numa noite de tempestade: ND 5.

Escutar um grito de terror: ND 2-5, dependendo da distância.

Consulte a página 7 para se informar sobre ferimentos, recuperação de Pontos de Vida e Disposição, Teste de Resistência Física e Teste de Saúde Mental

Vasculhar um cômodo (ND)

A procura de...	...ND
Pista evidente	2 a 4
Objeto escondido	7
Marcas, rastros	3 a 6
Pista muito pequena	4

Estudar um grimório

O ND pode variar de 1 (muito simples) a 10 (esotérico), depende da obra estudada, do idioma ou código utilizado pelo redator, do estado do livro.

O papel do Mestre

É papel exclusivo do Mestre o estabelecimento exato do ND de uma tarefa. O ND depende de parâmetros variados, como a luminosidade, e o efeito deles nos testes ficam a cargo do Mestre.

Conselhos para conduzir uma partida

Cthulhu Fhtagn foi produzido para oferecer ao Mestre e aos jogadores um conjunto de regras simples que lhes permitisse imergir no universo imaginário de *Lovecraft*. Este jogo não procura propor uma regra, ou uma jogada de dado, para cada situação que, já se prevê, sucederia numa partida. Selecionaram-se, então, algumas dentre várias situações plausíveis, esperando assim ajudar jogadores e Mestre a compreender melhor o andamento de uma partida.

Não existem regras além daquela da coluna lateral desta página para gerar iniciativas em um combate, ou seja, para decidir a ordem de atuação dos personagens. Esta ordem é determinada pela sorte, representada por 1D10, e, a critério do Mestre, por Vantagens e Desvantagens conferidas pelas Competências do personagem e circunstâncias da ação.

Um personagem já em guarda terá mais chances de reagir rapidamente do que outro que caminha desatento a barulhos suspeitos ou inimigos camuflados. Uma maneira de representar este tipo de situação consiste em pedir a cada jogador para rolar um dado. Os personagens agirão na ordem decrescente das iniciativas, que resultam da soma do dado com as Vantagens e Desvantagens estipuladas pelo Mestre. Os jogadores cujos personagens já estiverem em guarda receberão uma Vantagem, por exemplo, +1. O Mestre pode também impor Desvantagens aos personagens despreocupados ou pouco atentos.

Ainda nesta ordem de idéias, não existem regras precisas para escutar. Será que o investigador ouve o murmúrio proveniente do corredor sombrio que se abre à sua direita? Escutaria ele os ditos blasfemos do feiticeiro ao colar sua orelha na porta? Por acaso ele percebeu o tiro que acabou de ribombar na noite? Em casos assim, vale o bom senso do Mestre na hora de estabelecer as chances reais de o personagem escutar ou não os barulhos que o rodeiam, ou seja, o Nível de Dificuldade.

Para um murmúrio bem baixo, poderíamos estimar as chances do personagem como 1 em 10, algo que equivale a um ND 9. Uma discussão atrás de uma porta espessa deveria ser compreendida em uma proporção de 5 em 10, isto é, um ND 5. Já um tiro na calada da noite, o investigador o escutaria perfeitamente, sem necessidade de teste. Mas, evidentemente, se uma violenta tempestade sacode a vizinhança, o tiro poderia confundir-se com um trovão, o que recomendaria um ND 7 para distinguir o estampido da arma.

Também não há regras precisas para os efeitos de ferimentos ou seqüelas, nem para recuperação de Pontos de Vida ou Disposição. Entretanto, é claro que está gravemente ferido um personagem que toma um tiro e perde de uma só vez mais da metade do valor máximo de seus Pontos de Vida. Mesmo que ele recuperasse Pontos de Disposição graças a primeiros socorros, ele ainda precisaria de repouso e obrigatoriamente de semanas num hospital para se curar dos ferimentos. Por outro lado, uma queda de mau jeito provocaria perda temporária de Pontos de Vida e de Disposição: o personagem mancaria por um tempo; sua perna doeria por alguns dias; mas tudo não passaria de uma entorse.

Vale o mesmo para verificar se um personagem encontra uma pista ao vasculhar um cômodo ou uma informação ao folhear um calhamaço. O Mestre diz o ND de tais pesquisas. As Competências do personagem podem atuar em seu favor. Mesmo em caso de sucesso, o Mestre deveria cuidar para todos perceberem que um simples lance de dados não substitui as longas horas de pesquisa e estudo requeridas do investigador. É da responsabilidade do Mestre descrever o sucesso do teste de modo que transpareçam os obstáculos envolvidos em descobrir uma pista ou decodificar um ritual maligno do Necronomicon.

Como você pôde constatar por estes poucos exemplos, *Cthulhu Fhtagn* não é um jogo de regras estritas focadas na simulação. A simplicidade de seu sistema de regras e um pouco de bom senso serão em geral suficientes para administrar a maioria das situações comuns no curso de uma partida. E lembre-se: *Cthulhu Fhtagn* é apenas um jogo.

Evolução dos personagens

Durante as aventuras, um personagem desvendará segredos sombrios, encontrará outros personagens, aprenderá novas Competências ou melhorará aquelas que já domina. Este processo de evolução de um personagem é chamado de experiência.

Em uma partida, o Mestre deverá tomar nota das ações dos personagens para não as esquecer; ações bem sucedidas contribuirão para que, no final da sessão, o investigador responsável por elas evolua suas habilidades.

Se um investigador utilizar uma Competência vezes seguidas com sucesso, o Mestre poderá recompensá-lo no final da partida com a concessão de 1 ponto suplementar nesta Competência. Claro que constitui um requisito o personagem ter obtido sucesso em pelo menos uns cinco testes desta Competência no correr do jogo ou em um momento crucial. Usos rotineiros de uma Competência não deveriam contribuir para o aprimoramento do personagem.

Exemplo:

H. P. Wilcox e Harvey Walters são perseguidos por uma horda de cultistas dementes. A única chance deles é chegar à estrada em que estacionaram o carro. Wilcox grita para Harvey continuar enquanto ele detém os malucos. Wilcox arma sua carabina e dispara um tiro atrás do outro. Na mosca! Cultistas caem mortos, outros feridos, e o resto diminui o ritmo da perseguição para se esconder. Entrementes, Harvey alcança o carro.

Na ação acima, Wilcox se valeu de sua Competência Manuseio de Armas de Fogo com sucesso e em um momento crítico da aventura. O Mestre poderá eventualmente recompensá-lo com 1 ponto suplementar para esta Competência quando chegarem ao fim da sessão de jogo.

Da mesma forma, se no curso de uma partida um investigador aprender uma nova Competência (uma terceira pessoa poderia lhe ensinar o funcionamento de um aparelho qualquer), o Mestre poderá por isto conceder ao personagem 1 ponto nesta nova Competência.

Exemplo:

Numa viagem pela Europa, Harvey Walters encontrou um erudito do grupo secreto “Aurora Dourada”. Este iniciou Walters nos segredos contidos num curioso manuscrito medieval provindo da Grande Biblioteca de Praga. Harvey adquiriu novos conhecimentos a respeito dos cultos infernais de Shub-Niggurath; também aumentou em 1 os seus Pontos de Loucura e em 1 ponto a Competência “conhecimento de rituais e cultos antigos”. Se Harvey não possuísse esta Competência previamente, o jogador a escreveria na planilha de personagem com um valor de 1 ponto.

Uma vez que aprendemos mais com nossos erros do que com nossos acertos, sobretudo quando se trata de uma matéria nova, o Mestre poderá conceder novas Competências aos personagens que tenham se esforçado de verdade para fazer atividades nas quais eles não tinham nenhum preparo.

Exemplo:

Harvey Walters não é o que se chama de fazedor de trilhas. Longe disto. Porém, ele participou de uma expedição arqueológica ao Himalaia. Esta provação foi dura para ele, mas, no fim da jornada, Harvey havia entrado em contato com perícias novas como orientação na montanha e técnicas de sobrevivência. Apesar de ter fracassado em diversos testes (caiu inúmeras vezes, se esfolou inteiro, torceu o tornozelo e não acendeu uma fogueira antes de várias tentativas), Harvey aprendeu muito. Tendo isto em mente, o Mestre decide dar ao personagem uma nova competência, “Sobrevivência (nas montanhas)”, com valor de 1 ponto.

Referências bibliográficas e fontes

L'Appel de Cthulhu

Versão francesa de *Call of Cthulhu*, jogo desenvolvido por Sandy Petersen, editado em inglês pela **Chaosium Inc.** (www.chaosium.com) e em francês pela **Descartes** (<http://www.jeux.descartes.fr>) e pela **Éditions Sans-Détour** (<http://www.sans-detour.com>).

Na época da produção de *Cthulhu Fhtagn*, a **Éditions Descartes** publicava a tradução francesa do *Call of Cthulhu*. Só que isto mudou. A versão mais recente do carro chefe da **Chaosium** está por conta da **Éditions Sans-Détour**.

O site TOC <http://www.tentacules.net>

Referência on-line de *L'Appel de Cthulhu*

Goominet

<http://www.macguff.fr/goomi> (imagem da capa)

Atualmente, você encontra os maravilhosos, bruxuleantes, enlouquecedores desenhos de François “Goomi” Launet em seu novo site (<http://www.goominet.com>).

Contos de Howard Philips Lovecraft

Ilustrações para a edição d20 de L'Appel de Cthulhu, editado em inglês pela WoTC

Ilustrações encontradas no site Nottsuo's THING

<http://homepage3.nifty.com/nottsuo>

Releitura e correção da versão original francesa: Cyprien PanzerKunst77@aol.com

Tradução, revisão e re-diagramação da versão em português: Camilo Oliveira Prado
Conheça o blog do tradutor (<http://camilorpg.wordpress.com>).

Licença Creative Commons

Esta criação é oferecida sob uma **Licença Creative Commons Atribuição, Uso não comercial**, cujo texto completo você acessa no link abaixo:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>

Alto lá, jogadores!!! So-mente o Mestre pode ler a aventura!

Esta é uma aventura de RPG. Ela contém os segredos e perigos contra os quais vocês jogadores lutarão durante uma ou duas sessões de jogo. Só o Mestre, e mais ninguém, pode conhecer a aventura antes da partida, ou ela perderá a graça para vocês e para ele.

Como jogadores, vocês podem consultar os anexos, cujas planilhas de personagens prontos poderão ser usadas nesta aventura caso o Mestre e vocês optem por não construir seus próprios investidores.

A verdade sobre a expedição ao Tibete

A expedição de Thomas Robertson descobriu vestígios de uma cidade antiga, anterior sem dúvida à humanidade. Infelizmente, as ruínas abrigavam um grupo de Mi-Go (aí está a origem de lendas locais a respeito de monstros nas montanhas). Somente Robertson escapou, levando consigo objetos esculpidos em uma estranha pedra.

De volta à América, agentes dos Mi-Go localizaram o expedicionário. Eles deram um jeito de ser contratados por ele, um como mordomo, outro como motorista.

O motorista Edouard e o velho mordomo indígena são na verdade agentes dos Mi-Go. No momento, eles aguardam ordens de seus mestres enquanto vigiam o “patrão”.

Os Mi-Go planejam tirar de circulação Robertson e aqueles que poderiam colocar em perigo o segredo de sua base terrestre.

Os PJ, assim como a vidente Irma Slovenish, entrarão igualmente na mira dos Mi-Go.

Cenário: as colinas do terror

Livrentemente inspirada no conto *Aquele que sussurra nas trevas*, de **H. P. Lovecraft**, fez-se esta aventura como uma introdução ao universo de **Lovecraft**. O grupo de RPG poderia jogá-la em uma única sessão ou espichá-la por duas ou três.

Sinopse:

Um amigo dos personagens dos jogadores (PJ) os convida para participar de uma sessão espírita em sua casa de Vermont, estado da costa nordeste dos Estados Unidos da América. Trata-se o amigo de um célebre arqueólogo e antropólogo, Thomas Robertson, que chegou recentemente de uma expedição nas montanhas do Himalaia. Também foi convidada para este experimento uma famosa vidente de Boston, Irma Slovenish.

Personagens pré-prontos:

Para este cenário introdutório tanto ao universo de **Lovecraft** quanto ao jogo **Cthulhu Fhtagn**, aconselha-se aos jogadores a utilização dos personagens prontos listados abaixo, cujas planilhas completas estão disponíveis nos anexos.

- *Harvey Walters, professor universitário*
- *Howard Philips Wilcox, escritor*
- *Miranda Davenport, diletante*
- *Coronel Richard Watson, militar aposentado*

Prólogo:

Os PJ viajam para Vermont. Um amigo deles, o célebre arqueólogo Thomas Robertson, convidou-os para uma sessão espírita em sua propriedade perto da vila de Townshend. Primeiro, os PJ vão de trem. Depois, ao descerem na estação de Brattleboro, onde os espera um homem que se apresenta como Edouard, motorista de Thomas Robertson, eles se acomodam no espaçoso Ford preto em que prosseguirão até seu destino final. Edouard se esmera para guardar as malas, umas no porta-malas, outras no bagageiro instalado no capô do veículo. Minutos mais tarde, o carro atravessa a vila de Townshend e cruza a alta velocidade a estrada da floresta. A casa de Thomas Robertson fica a quilômetros da vila, ao longo da estrada norte, em meio às colinas arborizadas de Vermont.

Se os PJ questionarem Edouard sobre a sessão espírita organizada por Robertson, o motorista fingirá não saber grande coisa a respeito, exceto que já levou para lá uma mulher, Irma Slovenish, ao que parece uma vidente. Ela chegou de trem pela manhã. Edouard passa a impressão de não saber nada mais do que isto. Já os PJ, eles sabem que Irma Slovenish é uma vidente amplamente conhecida na costa leste dos Estados Unidos, e que seu consultório se localiza em Boston.

Algumas palavras sobre Thomas Robertson:

Thomas Robertson é arqueólogo e antropólogo de formação. Ele se aproveita da enorme fortuna legada pelo pai para se dedicar à sua paixão: o estudo dos ritos e das crenças dos tempos antigos.

Ele viajou muito através do mundo. Trabalhou em inúmeras universidades. De sua última expedição ao Tibete, trouxe curiosos artefatos que gostaria de mostrar a seus amigos (os PJ). Para dizer a verdade, esta última expedição às montanhas do Himalaia teve um fim trágico. Todos seus membros morreram. Só sobrou Robertson, localizado em um estado extremo de esgotamento e desnutrição. Sobre esta experiência traumatizante, ou sobre as circunstâncias exatas do drama, os jornais internacionais nada disseram; os jornais locais do Tibete atribuíram o desaparecimento dos companheiros de Robertson a criaturas mal-dosas que integram as lendas da região. Mas os PJ esperam que o notável explorador ache-se em condições de fornecer-lhes alguma explicação.

Algumas palavras sobre a vidente Irma Slovenish

Irma Slovenish, também amiga de Thomas Robertson, é originária da Rússia. Ela fugiu de sua pátria quando da Revolução Russa de 1917. Após uma estadia em Paris, transferiu-se para a América.

Seus dons de vidente lhe trouxeram fama rapidamente. Quase todo mundo já falava deles na costa leste dos Estados Unidos apenas poucos meses após sua chegada. Há rumores, entretanto, de que tais dons sejam “verdadeiros”.

Os Mi-Go e seus planos

Os Mi-Go vigiam Irma Slovenish desde que uma de suas visões pressentiu as ruínas ciclópicas de R'lyeh.

Slovenish inclusive já pronunciou palavras e encantamentos que deveriam ficar em sigilo até que as estrelas se posicionassem de modo propício.

Os Mi-Go esperam a ocasião certa para se livrar de Robertson e Irma de um só golpe.

Quem dorme onde?

Thomas Robertson coloca um quarto à disposição de cada convidado. Mesmo assim, os PJ são livres para escolher outra maneira de ocupar os quartos.

O motorista, Edouard, e o mordomo (um índio velho originário das terras do norte), dormem em dependências localizadas debaixo da casa, num tipo de porão.

Chegada à propriedade de Robertson:

Os PJ se aproximam da casa de Robertson ao entardecer. O carro em que estão os PJ passa por uma aléia bem decorada e estaciona diante de uma escadaria de madeira no mais puro estilo colonial-vitoriano. Robertson vem da casa ao encontro dos PJ enquanto o motorista agrupa as malas no chão. Thomas Robertson recebe os PJ. Para aqueles que o conhecem, ele tem um ar de boa saúde apesar de um pouco cansado. Os PJ se recordam de que os jornais relataram que Robertson acabou de vir de uma dramática expedição ao Himalaia. Após os cumprimentos e as apresentações impostos pelo momento, Thomas Robertson mostra a casa aos PJ.

O imóvel fica em uma fazenda isolada que o rico explorador aprimorou para atender a seus gostos. Ele transformou a granja em garagem e remodelou suas dependências a fim de abrigar os empregados e instalar cozinhas. Aumentou o número de cômodos para acolher uma vasta biblioteca, um escritório, e seis quartos para acolher hóspedes além do dono da casa. Há também um salão espaçoso, um menor para conversas íntimas, uma copa e um hall provido de vestibulo. A velha fazenda tomou assim um ar de casa senhoril, quase um hotel.

O motorista leva as malas de cada PJ aos quartos determinados pelo anfitrião. Os PJ são todos destinados ao segundo andar, cada um em um quarto confortável e mobiliado com gosto. Além dos PJ, duas outras pessoas estão na casa: Thomas Robertson (é óbvio) e Irma Slovenish (a vidente convidada por Robertson).

Após se arrumarem no vestibulo do hall, livrando-se de roupas pesadas como casacos, os PJ são convidados a ir ao salão onde os espera a última convidada, a vidente Irma Slovenish. Robertson faz as apresentações.

Uma noite sem história:

A hora da janta se aproxima. O atencioso anfitrião convida os hóspedes a acompanhá-lo até a copa. O mordomo, um velho índio dos territórios do norte, serve a comida.

Thomas Robertson evoca durante o jantar sua trágica expedição às montanhas do Tibete. Ela fala vivamente da desapareição de seus camaradas e de sua sorte em escapar. Ele tenta responder às questões dos PJ da melhor maneira. De acordo com suas palavras, uma avalanche teria soterrado a equipe, os carregadores e até os animais de tração. Apenas Robertson escapou. Por sorte. Ele precisou de semanas para encontrar seu caminho em meio ao labirinto de escarpas e valas que estilhaçam aquelas malditas montanhas. Fome e sede lhe retiraram a razão, e afetaram de modo durável sua memória. Não lhe restaram nada além de vagas e confusas memórias destes acontecimentos.

Os PJ percebem que o arqueólogo sofreu muito no Himalaia. Eles não deveriam insistir, uma vez que fica evidente que cada questão obriga o pobre homem a um esforço enorme para manter a calma.

No fim do jantar, Thomas Robertson mostra aos PJ a famosa pedra esculpida que ele trouxe de sua viagem trágica. Os PJ podem examiná-la à vontade. Robertson não se lembra das circunstâncias em que encontrou este curioso artefato, mas já teve tempo de estudá-la um pouco. Se os PJ desejarem, ele lhes mostrará suas anotações. Isto ocorrendo, a noite transcorre em discussões científicas e antropológicas sobre as origens da pedra e das estranhas runas que a recobrem.

Nesta noite, os PJ haverão tido ocasião de conhecer melhor Irma Slovenish, que é uma mulher jovem, charmosa e culta. Expressando-se em um inglês direto e com leve sotaque, Irma conta aos PJ suas origens russas (seus pais pertenciam à nobreza russa), seu exílio na França e posteriormente na América, onde vive hoje em dia. Mesmo que os termos científicos de seu amigo Robertson a confundam, Irma faz esforços convincentes para participar da conversa, às vezes de maneira um tanto desastrada, o que contribui para suavizar o clima.

Perto da meia-noite, Robertson propõe aos PJ e à Irma uma sessão espírita para o dia seguinte, quando estiverem descansados e dispostos. Agora, é hora de dormir, pois todo mundo está cansado. O índio velho escolta os PJ até seus respectivos aposentos antes de ir para seu próprio quarto. O grande relógio do salão badala à uma hora da manhã.

Observação

Em *Cthulhu Fhtagn*, raramente os testes são descritos de forma vinculada a uma Competência. A maioria deles aparece apenas com um ND, cabendo então ao Mestre solicitar a Competência mais adequada dentre aquelas dos PJs.

Descrição da pedra

A pedra trazida por Robertson do Himalaia é talhada em formato piramidal, com os cantos corroídos pelo tempo. Está recoberta por runas e glifos estranhos, mas o mais bizarro é o material em que se fez este objeto. Mesmo com conhecimentos rudimentares em geologia, fica nítido para qualquer um que não se trata de um material já catalogado pela ciência.

Reconhecer os glifos da pedra do Himalaia

Demanda um teste de conhecimentos ocultos contra ND 8. Em caso de sucesso, os PJ notam que os glifos da pedra lembram símbolos ímpios como aqueles do Necronomicon.

Escutar melopéia noturna

Demanda um teste de escutar contra ND 5.

Encontrar uma trilha

Demanda um teste de sobrevivência contra ND 8.

Aventurar-se no bosque

- não tropeçar: ND 7
- não se perder: ND 6

Se um PJ cair, o jogador testará contra ND 3. Em caso de fracasso, o PJ vai se machucar com uma torção.

Encontrar pegadas na colina, em plena noite e sob chuva forte, demandará teste contra ND 8

Primeira noite em Vermont:

Por volta das três horas da manhã, os PJ acordam com uma espécie de canto, um tipo de melopéia provindo da floresta atrás da fazenda. Os PJ sensíveis ao sobrenatural têm um sono agitado e povoado por pesadelos estarrecedores de montanhas geladas. Ninguém na casa parece ter sido acordado pela litania noturna, exceto os PJ.

Se os PJ se aventurarem na noite com uma lamparina que encontram no hall, eles verão uma luz avermelhada e brilhante no topo da colina cercada de floresta que se eleva atrás da fazenda. Fora da casa, o vento sopra mais forte, trazendo o eco de uma salmodia sinistra. Ali fora, em meio à escuridão a custo trincada pela lamparina, os PJ perceberão que uma trilha se insinua. A luz da lamparina não permitirá enxergar nada além desta trilha, que se dirige para a colina, mas se perde em meio às árvores.

Os PJ poderão se aventurar no bosque. Se o fizerem, correrão o risco de se perder ou machucar, uma vez que a trilha está precariamente traçada por entre densos arbustos e samambaias. A música sinistra ecoa na noite, mas, à medida que os PJ avançarem, ela se apagará. De repente, o vento soprará com violência, vergando os galhos das árvores. Uma chuva, forte e grossa, começará a cair. Minutos bastarão para os PJ se encharcarem até os ossos. Eles finalmente chegarão ao topo da colina.

Lá em cima, o vento soprará sem parar, fustigando os rostos deles e dispersando cinzas ainda quentes de uma fogueira. O lugar estará deserto. Nem a melopéia e menos ainda traços de quem a executava estarão disponíveis. Os PJ poderão vasculhar os arredores, à luz da lamparina, sob o vento e a chuva. Se obtiverem sucesso no teste, eles descobrirão pegadas de botas na lama... e rastros estranhos, desconhecidos e impossíveis de identificar. Os PJ poderão ficar na colina o resto da noite; nada via acontecer.

Na manhã seguinte, eles poderão procurar o dono das botas que deixaram pegadas na colina. Eles descobrirão rapidamente um par de botas enlameadas, pertencente ao velho índio mordomo. Se os PJ o interrogarem, ele lhes explicará que saiu à noite para se certificar de que as janelas estavam trancadas. O mordomo negará ter ir à colina durante a noite e não se lembrará de nenhum canto. Ele sugerirá que os PJ escutaram nada além do vento farfalhando nas árvores.

Na colina, ainda pela manhã e apesar da chuva, os vestígios subsistem. Além das pegadas de botas (das quais não sobrou grande coisa), há também outras, bizarras, impossíveis de identificar. Os PJ talvez desejem fazer um molde em gesso delas ou as fotografar.

Os PJ talvez contem sua aventura noturna ao anfitrião. Este lhes dirá que nem ele nem Irma ouviram algo diferente. Contudo, ela dormiu mal por causa de sonhos desagradáveis dos quais não se recorda direito.

Robertson não estranhará as saídas noturnas do índio velho. Ele dirá que antigas crenças ainda persistem entre este povaréu primitivo, e o velho índio não confessaria jamais a estrangeiros que ainda as partilha, indo de noite à floresta para orar aos espíritos. Robertson não verá nisto qualquer motivo de alarme.

Achar outros vestígios

estranhos perto das grutas e minas abandonadas: rolagem de dado contra ND 7.

O culto estudado no livro do século 18

O culto estranho analisado no livro do século 18 pertence à religião macabra dos Mi-Go, os fungos de Yuggoth. É através deste culto infame que se invoca o deus Shub-Niggurath.

O caderno em latim tem parte deste ritual, extraído dos Cultos Inomináveis, mas por algum motivo a tradução foi interrompida.

Se os PJ dedicarem algum tempo a estudar o livro do século 18 e o caderno em latim (uma ou duas semanas devem bastar para adquirir uma idéia), eles aumentarão em 2 os seus Pontos de Loucura, mas saberão de coisas importantes, como a existência dos Mi-Go e dos planos estelares habitados por estes seres.

Jornada de investigação:

Os PJ podem aproveitar o dia para investigar os arredores e se familiarizar com eles, inclusive explorando as vizinhanças, desta vez de dia. Outra opção consiste em conversar com Irma Slovenish, a vidente, ou discutir com o anfitrião, Thomas Robertson. Este os convidará a examinar obras interessantes guardadas na esplêndida biblioteca que os PJ relancearam na noite passada.

Se os PJ escolherem explorar os arredores, ficará a cargo deles retornar à famosa colina. Exceto as pegadas de bota, os rastros esquisitos e as cinzas de uma fogueira, não encontrarão mais nada. A região ao redor é inabitada, deixando a morada de Robertson numa posição de verdadeiro isolamento. A fazenda mais próxima dista quilômetros, assim como a vila de Townshend. Trilhas grosseiras atravessam os bosques até minas abandonadas. Também há um número razoável de grutas naturais.

Quem sabe os PJ não descobrem mais pegadas esquisitas perto das cavernas e poços de mineração desativados? Explorar minas ou cavernas sem material adequado seria muito arriscado. Robertson possuirá lampiões, cordas e pitons destinados a visitar cavidades obscuras. Caso o Mestre opte pelo contrário, os PJ irão até Townshend para comprar estas ferramentas.

Os PJ gostarão de passar um tempo na varanda a conversar com a charmosa Irma Slovenish. Ela é uma mulher culta e de origem nobre. Sua família pertencia à aristocracia russa. Irma deixou seu país na época dos eventos trágicos da Revolução Russa de 1917, e se instalou em Paris, mas logo em seguida migrou para os Estados Unidos. Ela mantém um consultório em Boston, e conquistou respeito em seu meio. Conhece Robertson por causa da curiosidade deste último pelo ocultismo.

Se um dos PJ perguntar a Robertson se ele põe fé nas visões de Irma, ele confessará sua perplexidade com algumas delas. Ele estuda já faz anos um culto desconhecido, uma religião esquecida, anterior à humanidade. Embora ele não possa afirmar cabalmente, as visões de Irma guardam semelhança com esta crença para lá de ancestral. A pedra trazida do Tibete se liga a este culto, ao menos se as várias obras consultadas por Robertson estiverem certas, como, por exemplo, o Necronomicon. O famoso antropólogo diz aos PJ que suas convicções racionalistas foram abaladas pelo que ele viveu no Tibete. Malgrado o véu que ainda obscurece sua memória, ele se persuadiu de que a sessão de espiritismo desta noite esclarecerá de forma decisiva esta história.

Talvez os mais cultos dentre os PJ prefiram ficar na casa para examinar a biblioteca de Robertson. Ela não é a maior do mundo, mas é deveras interessante. Contém um grande número de tratados de arqueologia e antropologia. Mas a obra que realmente chama a atenção é um estudo erudito produzido no século 18 a respeito de um culto estranho, assim como um caderno contendo, em uma dezena de páginas, uma tradução inacabada em latim de um exemplar dos Cultos Inomináveis.

Infelizmente, os PJ não disporão de tempo suficiente para estudar todos estes manuscritos muito atenciosamente. Robertson lhes assegurará que poderão consultá-los à vontade tão logo se verificassem suas próprias hipóteses por meio da sessão espírita agendada para esta noite.

A prece de Yuggoth

A estranha prece pronunciada pela vidente na sessão de espiritismo provém de um antigo ritual de invocação descrito pelo Necronomicon, e se liga ao culto malévolo de Shub-Niggurath.

Shub-Niggurath é uma divindade pagã cujos servidores vieram de uma estrela longínqua e gélida. Ainda segundo o Necronomicon, esta estrela se chama Yuggoth.

O PJ que descobre esta informação aumenta automaticamente em 1 seus Ponto de Loucura.

A sessão espírita:

A sessão de espiritismo começa pouco após o jantar. Lá fora, uma tempestade se anuncia. A noite se recorta por relâmpagos esporádicos. A brisa traz consigo um cheiro de ar úmido. A atmosfera se reveste de certa eletricidade, se é que isto não passa de um efeito psicológico causado pela estranheza da situação. Irma Slovenish anuncia com calma aos PJ e ao anfitrião que as condições se lhe anunciam propícias para contatar o mundo dos espíritos.

Os PJ se instalam ao redor de uma mesa redonda, grande, de três pernas, uma mesa girante, no salão pequeno. Com o fito de favorecer a comunicação espiritual, Irma e Robertson acenderam velas nos quatro cantos da sala. A iluminação moderna, a gás ou eletricidade, afasta os espíritos.

Irma explica brevemente como as coisas acontecerão: cada um deve se sentar ao redor da mesa, e estender as mãos sobre ela, com as palmas voltadas para baixo. Para que o “sortilégio” produza efeito, precisa-se que o dedão de cada participante se encoste no mindinho do vizinho, o conjunto formando um círculo. As mãos não podem descansar na mesa, ficando a alguns centímetros dela, para assim impedir a intromissão de objetos físicos no mundo dos espíritos.

Irma pede silêncio. Escuta-se nitidamente a respiração dos participantes, o crepitar das velas, e os rugidos distantes da borrasca. Lá fora, o vento assovia.

Irma entoia uma estranha melopéia, segundo ela destinada a ajudá-la a entrar em transe e se comunicar com os espíritos.

Passados quinze minutos, a mesa chacoalha levemente, um movimento difícil de perceber. Um clarão corta o céu em dois, e um estrondo amedrontador ribomba de repente.

A mesa chacoalha vezes sem conta. Irma está absorvida, concentrada. Os participantes não ousam se mexer, menos ainda falar. Estão atentos, prontos para tudo. Irma fala, sua voz esquisita, gutural, chiada:

“Dos abismos da noite aos golfos estelares, dos golfos estelares aos abismos da noite, ali ressoa a eterna gesta do Grande Cthulhu, de Tsathoggua e Daquele Que Não Deve Ser Nomeado! Que ressoem para sempre Suas gestas e que acordade na abundância do Bode Preto das Florestas! Iã Shub-Niggurath! O Bode de Mil Descendentes! Iã Shub-Niggutath! O Bode Preto das Florestas com Mil Descendentes!”

Em seguida a um silêncio curto, ela retoma:

“Nyarlthotep, Grande Mensageiro, Você que traz maravilhas peculiares de Yuggoth através do vazio do espaço, Pai de milhares de eleitos”

A tempestade se avizinha. Os relâmpagos cada vez menos espaçados. Os trovões ensurdecem. A mesa sacode uma vez ainda. A borrasca faz a casa tremer.

Irma estende uma mão hesitante, pega um lápis, uma folha de papel, que estavam perto dela. Rabisca um símbolo. Seus movimentos, rápidos, bruscos, violentos. O lápis racha em sua mão. Ela larga os pedaços e se estira na cadeira, soltando um longo suspiro. Seus traços desfalecem com doçura. Ela desfalece. Lá fora, a tempestade e o vento enfraquecem. A sessão termina.

Irma volta à consciência cinco minutos mais tarde. Ela não guarda nenhuma recordação do que acabou de acontecer. Thomas Robertson não disfarça o deslumbramento que a sessão lhe provocou.

O Símbolo dos Anciãos

O desenho traçado por Irma Slovenish é conhecido como o Símbolo dos Anciãos.

Lembrar-se desta informação requer sucesso num teste de ocultismo contra ND 7.

Encontrar referências a este símbolo na biblioteca de Robertson requer bastante sorte, ou seja, um teste de pesquisa bibliográfica também contra ND 7.

Se passarem no teste, os PJ verificam que o Símbolo dos Anciãos funciona ao mesmo tempo como uma bandeira de encorajamento aos adoradores dos Anciãos e como uma ameaça aos inimigos destas entidades.

Descobrir esta informação fará aumentar em 1 os Pontos de Loucura se o PJ fracassar num teste de Saúde Mental realizado logo após o teste de pesquisa bibliográfica.

Prece a Cthulhu

As palavras estranhas entoadas pela vidente são de uma invocação criada em tempos anteriores à própria humanidade.

Lembrar-se desta informação requer sucesso num teste de ocultismo contra ND 7.

Encontrar referências a esta prece na biblioteca de Robertson requer menos sorte do que a procura pelo símbolo, ou seja, um teste de pesquisa bibliográfica também contra ND 5.

Se passarem no teste, os PJ verificarão que a versão em latim de trechos do Necronomicon apresenta uma tradução aproximada desta prece ao Grande Cthulhu:

“Em sua casa na morta R’lyeh, Cthulhu espera enquanto sonha”.

Ao desvendar este segredo, os PJ aumentam automaticamente em 1 seus Pontos de Loucura caso fracassem num teste de Saúde Mental.

Robertson tomou nota das estranhas palavras recitadas pela vidente. Todos examinam com interesse o símbolo rabiscado por Irma, exatamente este aí embaixo (o Mestre deve mostrá-lo aos jogadores):



Talvez um dos PJ conheça o símbolo. Thomas Robertson afirma já tê-lo visto em um de seus livros. Ele sugere aos PJ que examinem sua biblioteca a procura de esclarecimentos. Verifique na coluna lateral dicas a respeito de colheita de informações acerca dos eventos sinistros da sessão de espiritismo.

Recolhidas as perturbadoras informações relacionadas ao Símbolo dos Anciãos e à Prece ao Grande Cthulhu, o célebre cientista Thomas Robertson propõe uma nova sessão espírita para o dia seguinte. Sem pestanejar, a vidente aceita.

Segunda sessão de espiritismo:

Antes do início da segunda sessão de espiritismo, Robertson sugere posicionar no centro da mesa a famosa pedra gravada que ele trouxe de sua trágica expedição ao Himalaia. Talvez ela exerça efeito nos espíritos, já que o Símbolo dos Anciãos cunhou-se várias vezes em sua superfície.

A sessão começa como a da véspera. Contudo, não há tempestade desta vez. Apenas uma leve brisa faz a folhagem das árvores farfalhar ao redor da casa. Executada sua prece ritual, Irma entra em transe. Poucos minutos bastam para que ela anuncie, numa voz neutra, uma sequência de sons anormais, indubitavelmente numa língua desconhecida e muito antiga:

“Ph’nglui mglw’nafh Cthulhu R’lyeh wgah’nagl fhtagn”

Tão logo ela encerra este trecho, ressoa pela noite um bater de asas, ao qual se segue um choque vindo do telhado. Algo acaba de aterrissar pesadamente em cima da casa. E, claro, os PJ estão livres para romper o círculo mediúnico e se precipitarem no quintal a fim de vislumbrar a fonte de tão chamativos barulhos noturnos.

Edouard, o motorista

Edouard é um servidor das coisas aladas de Yuggoth e um adorador de Shub-Niggurath. Porém seus conhecimentos do oculto não primam pela profundidade: ele não passa de um capataz dos fungos de Yuggoth.

Edouard sabe dirigir (+2) e manaja bem uma arma de fogo (+3).

Afora sua louca adoração pelas coisas de Yuggoth, ele não acredita em nada mais.

Ele se baterá em combate corpo a corpo até o fim. Não há nenhuma chance de convencê-lo a adotar uma postura menos radical.

PV: 8

PF: 8

Fuzil de caça +3 nos ataques, 4 pontos de dano

Dirigir +2

O índio

O mordomo índio trabalha com verdadeiro fanatismo para as coisas de Yuggoth e para a glória de Shub-Niggurath. Ele logra uma insanidade ainda maior do que a do motorista. Não sente medo e nem dor.

Ele maneja uma faca (+3) e conhece rituais de invocação aprendidos com seu pai (que os aprendeu com seu avô, que aprendeu com seu bisavô, e assim por diante).

A tribo da qual ele descende adorava Shub-Niggurath e os espíritos da montanha (crias de Yuggoth, na verdade) desde séculos antes da chegada do homem branco à América.

PV: 6

PF: 5

Faca +3 (2)

Rituais de invocação +1

Tiroteio na noite:

Lá fora, sob a luz pálida da noite, uma criatura rasteja no teto da casa. Os PJ que passarem num teste contra ND 5 aumentarão automaticamente em 1 seu Ponto de Loucura porque terão vislumbrado os monstros descritos abaixo:

“Criaturas rosadas de quase cinco pés de comprimento. Seus corpos de crustáceos comportam pares de vastas nadadeiras dorsais, ou talvez sejam asas membranosas, além de grupos de membros articulados. Pelotas elipsóides cobertas por multidões de curtas antenas devem ser suas cabeças... Andam com a ajuda de todas suas patas, mas às vezes optam apenas pelas dianteiras...” H. P. Lovecraft, Aquele que sussurra nas trevas.

De repente, um tiro estala na noite, quase acertando os PJ. Poeira e pedaços de madeira se levantam perto deles. A criatura desaparece na sombra. Ouvem-se asas batendo. Segue-se o silêncio. A coisa deve ter ido embora.

Vindo do quintal, o motorista, armado com uma carabina de caça, se aproxima dos PJ. Ela pára a uma distância média, aparentando indecisão. Thomas Robertson chega ao local em que aconteceu o tiroteio. Ele questiona os PJ com os olhos, e em seguida interpela diretamente seu motorista. Este afirma ter percebido um animal no telhado e ter atirado para afugentá-lo.

Se um dos PJ examinar a trajetória do disparo, ele ficará cabalmente convencido de que o motorista atirou neles. Errou porque não sabe atirar ou porque a espingarda não está lá estas coisas.

Se um dos PJ acusar abertamente o motorista, este argumentará que, devido à escuridão, encontrou dificuldades para mirar, e nem se deu conta de que os PJ estavam por perto quando acionou o gatilho.

A discussão entre eles e o motorista se interrompe bruscamente por um grito no interior da casa... É Irma. Uma janela se partindo não tarda a encher os PJ de preocupação. Todos, inclusive o motorista, correm para o salão pequeno. Irma está lá, estendida no chão, inconsciente. A pedra gravada desapareceu. A janela está escancarada; um de seus vidros, quebrado. O ladrão certamente entrou e escapou por ali, carregando consigo o artefato. Sob a janela, pegadas semelhantes às aquelas que os PJ acharam no topo da colina quando de sua primeira noite na casa de Robertson. Elas são as mesmas das botas do mordomo índio. As pegadas vão em direção da floresta. Os PJ podem perseguir o ladrão se quiserem, mas Robertson insistirá para que esperem o amanhecer e, no momento, cuidem de Irma.

Robertson e seus amigos PJ transportam Irma, ainda inconsciente, para seu quarto. Um exame médico superficial indica que ela se encontra no mais profundo sono, mas, como não parece correr risco de vida, todos os presentes concordam que é melhor esperar o dia seguinte para saber mais de sua saúde.

A janela quebrada é bloqueada com placas de madeira fixadas em sua moldura. Então, Thomas Robertson ordena a seu motorista que permaneça no quintal pelo resto da noite. Ele fecha cuidadosamente as portas da casa e apanha um revólver antes de aferrolhar a porta de seu quarto. Os PJ se trancam em seus quartos e esperam o amanhecer.

Barulhos na noite: o retorno das coisas voadoras!

Uma hora após eles se recolherem, ainda bem antes da aurora, um horripilante barulho desperta a casa inteira (se é que alguém dormia nela...). Em seguida, um barulho familiar sobressalta os PJ: algo rasteja no teto da casa. Uma fração de segundos mais tarde, um som horripilante coloca todos de pé. Alvoroados, tremendo de medo, todos se encontram no corredor, com armas em punho. O som proveio do quarto de Irma, a única ausente nesta desconcertante reunião no corredor da casa. Sem pestanejar, eles se precipitam para o aposento da vidente.

O ataque das coisas aladas

O ataque dos Fungos de Yuggoth não pode ser evitado de jeito algum. Além do terror infundido pela aparição destas criaturas do Mito, os fungos assolam suas vítimas com ondas mentais.

Os PJ recebem todos 1 Ponto de Loucura e perdem o controle ao avistar os Fungos de Yuggoth de tão perto.

Devido a razões que escapam ao entendimento humano, os PJ serão poupados. Eles acordarão de manhã na casa de Robertson.

Irma Slovenish e Thomas Robertson terão desaparecido, levados que foram pelos servos de Yuggoth.

A janela do quarto dela foi arrombada, ou melhor, arrancada fora. Vestígios indicam que uma coisa passou por ela. Um dos PJ, o que estiver perto da janela, surpreende-se por uma descarga de espingarda de caça, que termina por destruir o que resta da janela. Outros que se aproximem da janela, ou que se aventurem a sair para, serão igualmente recebidos à bala.

É o motorista. Desta vez, não há como duvidar de seu intento de liquidar os PJ. Ele atira voluntariamente contra a casa, correndo ao seu redor, tentando acertar qualquer um que se aventure a sair. Talvez ele atue para encobrir a fuga da coisa que raptou Irma.

Os PJ precisarão arranjar uma maneira de neutralizar o motorista, a não ser que pretendam ficar na casa para sempre. Uma vez neutralizado o atirador, eles poderão perseguir a coisa que raptou Irma Slovenish.

Perseguição noite adentro:

Perto da casa, pegadas da bota do mordomo indígena vão para a colina em que os PJ escutaram cantos rituais na primeira noite deles em Vermont. Agora, porém, não há espaço para hesitação: a vida de Irma Slovenish corre perigo. Thomas Robertson sugere que levem armas e lampiões. A coisa que raptou a infeliz Irma deve representar algum perigo.

Equipados, os PJ seguem as pegadas, e retomam a trilha em direção ao topo da colina. Eles penam para se conservar na pista deixada pelo índio quando, de repente, enquanto eles se esforçam para avançar através de arbustos e samambaias emaranhados como redes de pesca, uma sombra irrompe de uma moita.

Os PJ têm tempo ou para desviar de um golpe letal de faca, ou de derrubar o agressor com um tiro. Isto exigirá deles sucesso num teste contra um ND determinado por 1D10+3. Se acertarem o tiro, um homem despencará no chão, aniquilado pelo tiro. Era o índio. Mesmo morto, ele manterá a faca em sua mão crispada; seus traços deformados pela raiva e pela cólera, ajuntados aos olhos virados e à baba que escorrerá de seus lábios entreabertos, transmitirão uma sensação nauseante.

Se errarem o disparo, um dos PJ (escolhido ao acaso pelo Mestre) será castigado com uma facada dolorosa, enquanto os outros alvejarão mortalmente o índio doido se obtiverem sucesso num teste de tiro contra ND 4.

A loucura tem asas:

No topo da colina, uma fogueira apagada ainda expele seus últimos rolos de fumaça. A pedra gravada está ali. Há também rastros estranhos no chão, pegadas que lembram as marcas deixadas pela coisa que levou Irma.

No instante em que uma nuvem abre espaço para a luz da lua, os PJ vêem no céu preto três formas absurdas de criaturas terríficas. Iluminados pelo bruxulear dos lampiões, os PJ discernem algumas características destes seres voadores: cabeças protuberantes e rosadas, garras e pinças como as dos caranguejos, asas membranosas cortando o éter noturno.

Subitamente, eles tremem como se atacados por um pesadelo monstruoso. O medo domina mesmo os PJ mais destemidos, que já se dispunham a abrir fogo contra os monstros que voam. O pânico toma conta deles. E eles fogem desesperadamente pela floresta sombria.

Como em um sonho:

Os PJ emergem de um sonho estranho, um pesadelo de brumas e frio. Eles estão na casa de Robertson, cada um em seu quarto. Não estão machucados, mas dores lancinantes atormentam seus braços, suas pernas, suas costas; a nuca parece uma região especialmente dolorosa; eles se sentem moídos.

Quando se levantam, uma dor violenta aflige suas cabeças. As paredes rodopiam, brilhos machucam seus olhos. Assim que a dor arrefece, os pescoços dos personagens também se aliviam. Eles finalmente se levantam com segurança, embora atordoados.

Análise da substância dos cilindros

O líquido amarelo e fedorento contido nos cilindros é uma solução aquosa cheia de elementos nutritivos tais como proteínas e lipídios.

O líquido é uma espécie de sopa nutritiva...

As anotações de Thomas Robertson

Em um caderno de notas encontrado pelos PJ, Thomas Robertson escreveu sobre a ligação entre as famosas criaturas batizadas de Fungos de Yuggoth e as diversas lendas de monstros reclusos em locais proibidos e secretos, como aquela do Abominável Homem das Neves, o famoso Yeti.

De acordo com as pesquisas de Robertson, as colônias dos Mi-Go na Terra desde datariam de um período anterior mesmo à aparição do primeiro ser humano.

Os Mi-Go cultuariam diferentes deuses, dentre eles Shub-Niggurath, entidade citada no odioso Necronomicon.

Eles estão de volta à casa de Thomas Robertson, mas não se lembram de nada do que aconteceu depois do ataque que sofreram na colina. Perderam a noção de tempo. Não sabem se dormiram por semanas ou meses. Mal se recordam de quando, exatamente, pisaram pela primeira vez na imponente mansão do festejado arqueólogo.

Os PJ não encontrarão nada de suspeito se vasculharem a casa, exceto rastros espalhados pelo assoalho, rastros de criaturas rastejantes como aqueles descobertos várias vezes nos dias precedentes. Rastros das criaturas aladas de Yuggoth. Robertson e Irma não estão nem em seus quartos nem em nenhum outro cômodo. Os PJ vasculham aparentemente em vão a propriedade e seus arredores. Um deles se depara com instigantes cilindros construídos num metal desconhecido, leve, escondidos em uma lona atrás da garagem, local em que existem vários vestígios perturbadores e impossíveis de identificar.

Há um cilindro para cada PJ. Os cilindros de cerca de 20 centímetros de diâmetro e 50 centímetros de comprimento contêm o resto de um líquido viscoso e amarelado, de cheiro para lá de desagradável. A superfície dos cilindros é lisa, salvo em três lugares nos quais ela apresenta pequenos furos triangulares. A tampa deles se abre a uma simples pressão.

Não resta aos PJ nada mais a fazer senão avisar a polícia e vasculhar as colinas em busca de Thomas Robertson e Irma Slovenish. Se quiserem, encomendarão a algum cientista que analise a substância fétida que sobrou nos misteriosos cilindros.

Nas semanas seguintes, os PJ têm sonhos surpreendentes de viagens no éter obscuro do cosmos, de um astro frio e distante povoado de coisas aladas que rastejam. As investigações empreendidas pela polícia nas colinas de Vermont dão em nada. Entretanto, cada vala, buraco, mina, gruta, caverna foi revirado com atenção pelos policiais. Hoje, tudo aquilo parece não ter passado de um sonho...

Plutão, o nono planeta:

Um mês depois desta aventura, um artigo no jornal *Boston Advisor* relata a descoberta de um nono planeta, nos confins do sistema solar. Este planeta recebe o nome de Plutão.

Os grimórios de Robertson:

Após um estudo aprofundado dos livros e manuscritos da biblioteca de Robertson, os PJ concluem que nosso planeta seria visitado (ou talvez colonizado) por estranhas criaturas aladas, semelhantes a crustáceos, os Mi-Go, coisas mais aparentadas aos cogumelos do que aos crustáceos, embora possuam um corpo articulado coberto de quitina e várias pinças e garras. Suas asas não lhes permitiriam voar longas distâncias em nossa atmosfera, mas seriam capazes de cruzar o vazio cósmico entre o nosso mundo e o delas, um astro distante e congelado nomeado Yuggoth.

Epílogo:

Associando tudo isto à descoberta de um novo planeta na margem de nosso sistema solar, as conclusões dos PJ talvez sejam algo mais do que coincidências ou fantasias. Mas quem acreditaria nesta história? Mesmo os próprios PJ já duvidam da realidade de sua surpreendente aventura.

A seguir:

As investigações policiais não renderam nenhum achado. Robertson e Irma desapareceram. Entretanto, talvez tenha sobrado algo a descobrir nas cavernas secretas, nos obscuros túneis diante dos quais os homens da lei recuaram. E, afinal, o que teria Thomas Robertson descoberto nas terras inóspitas do longínquo Himalaia? São tantas as questões que talvez elas mereçam uma resposta.

Existem, assim, duas opções principais para os PJ continuarem suas aventuras: explorar as cavernas de Vermont; ou explorar os confins gélidos do Himalaia.

Eles podem também tentar esquecer toda esta aventura, que parece mais e mais irreal a cada dia que passa. Afinal, é difícil viver normalmente se a pessoa crê que uma ameaça alienígena surgirá a qualquer momento das profundezas cósmicas. O esquecimento quem sabe seja mesmo uma ótima escolha.

CTHULHU FHTAGN

Planilha do Investigador

Nome:

Data e local de nascimento:

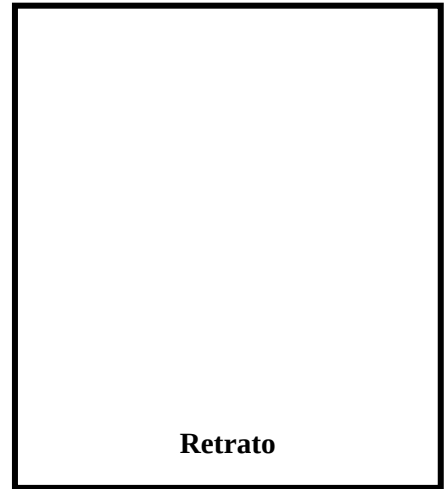
Sexo:

Altura:

Peso:

Profissão:

Descrição:



Pontos de Vida:

Pontos de Disposição:

Pontos de Loucura:

Fobia(s):

Competências:

Equipamento:

CTHULHU FHTAGN

Planilha do Investigador

Nome: Harvey Walters

Data e local de nascimento: Providence, 1890

Sexo: Masculino

Altura: 1,78 m

Peso: 85 kg

Profissão: Professor universitário



Retrato

Descrição: Jovem professor da Universidade de Boston, solteiro, apaixonado por arqueologia e principalmente egíptologia, homem reservado, membro de vários grupos de arqueologia, formador de opinião; sua seriedade é conhecida e apreciada no meio universitário. Harvey Walters não pratica esportes. Tem um físico anódino. Ele recebe um salário que lhe permite uma vida honesta, que ele consagra inteiramente ao estudo. Possui um automóvel. Mora atualmente numa pensão de família em Boston.

Pontos de Vida: 10/10

Pontos de Disposição: 8/8

Pontos de Loucura: Nenhum

Fobia(s): Nenhuma

Competências:

História +3

Relações no meio universitário +2

Arqueologia +2

Manuseio de armas de fogo -2

Biblioteca +2

Manuseio de armas brancas -3

Equipamento:

um automóvel

CTHULHU FHTAGN

Planilha do Investigador

Nome: Howard Philips Wilcox

Data e local de nascimento: Arkham, 1875

Sexo: Masculino

Altura: 1,85 m

Peso: 78 kg

Profissão: Escritor e poeta

Descrição: Escritor e poeta reconhecido, de família humilde, boa educação, assíduo no meio literário de Arkham e na Universidade Miskatonic. Wilcox trabalha como jornalista para o "Arkham Telegraph". Tem físico imponente, bem proporcionado, bastante sedutor. Conhecido e apreciado na alta sociedade, Wilcox aproximou-se do oculto e do sobrenatural ao visitar uma vila costeira perto de Innsmouth (daí seus Pontos de Loucura 1); desde então, ele mudou: ficou taciturno, fechado, sombrio. Ele faz parte do Clube Hypnos, um grupo secreto de estudiosos do Mito.

Pontos de Vida: 10/10

Pontos de Disposição: 12/12

Pontos de Loucura: 1 ponto

Fobia(s): Nenhuma

Competências:

Artes (poesia) +3

Biblioteca (pesquisa) +3

Literatura (conhecimentos) +3

Relações no meio literário +2

Astronomia +1

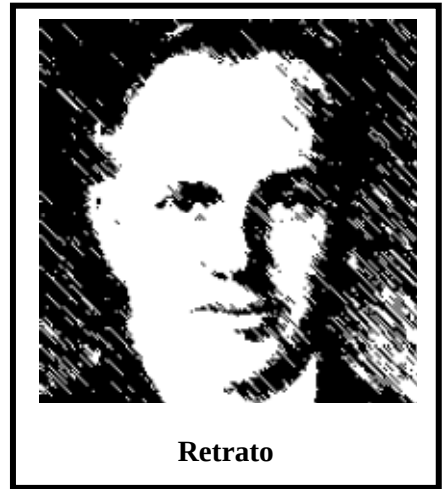
Fotografia +1

Senso de orientação +1

Armas de fogo (fuzil de caça) +1

Equipamento:

um fuzil de caça



CTHULHU FHTAGN

Planilha do Investigador

Nome: Miranda Davenport

Data e local de nascimento: Boston, 1895

Sexo: Feminino

Altura: 1,60 m

Peso: 51 kg

Profissão: Dileitante



Retrato

Descrição: Miranda é filha de um rico industrial de Chicago. A fortuna do pai lhe proporciona uma vida de exageros e longas viagens ao redor do mundo. Ela é uma jovem alegre e extrovertida. Suas extravagâncias e transgressões já fizeram fama na alta sociedade (mas à juventude tudo se perdoa...). Miranda é apaixonada pelo espiritismo (o charlatanismo da moda) e se vale de sua conta bancária bem guarneçada para adquirir obras ocultas dos quatro cantos do mundo. Naturalmente entusiasmada, ele se dispõe a todas as aventuras... Mesmo sem se dar conta, ela possui uma alta sensibilidade ao sobrenatural.

Pontos de Vida: 10/10

Pontos de Disposição: 10/10

Pontos de Loucura: Nenhum

Fobia(s): Nenhuma

Competências:

Recursos financeiros +5

Relações na alta sociedade +3

Senso de observação +4

Sensibilidade ao sobrenatural +3

Armas de fogo -3

Equipamento:

Pistola de bolso Derringer (mas ela não sabe atirar)

CTHULHU FHTAGN

Planilha do Investigador

Nome: Coronel Richard Watson

Local e ano de nascimento: Washington, 1860

Sexo: Masculino

Altura: 1,75 m

Peso: 80 kg

Profissão: Militar na reserva

Descrição: Militar aposentado após uma carreira de trinta anos, Watson é um homem de idade, mas em boas condições de saúde, de temperamento pragmático e bom no manejo de armas de fogo e também de armas brancas (ele ainda pratica esgrima). Sua carreira militar o fez visitar diversos países da Ásia. Ele despreza jornalistas e não acredita no que os outros dizem. Apesar da idade, ele ainda tem uma boa aparência; pessoas mais cultivadas, entretanto, julgam-no uma pessoa brusca. Watson não se casou porque sua carreira militar nunca lhe deixou tempo para isto.



Retrato

Pontos de Vida: 8/8

Pontos de Disposição: 8/8

Pontos de Loucura: 1 ponto

Fobia(s): Nenhuma

Competências:

Armas de fogo +3

Armas brancas +2 (+3 para espadas e sabres)

Estratégia militar +4

Sobrevivência +3

Equipamento:

Bengala-espada

Revólver